

The N-GAGE logo is positioned in the upper right quadrant of the image. It features a red 'N' followed by 'GAGE' in white. The background of the entire page is a dark, textured grid that recedes into a bright circular light source in the upper right, creating a tunnel-like effect. A series of horizontal lines, including a prominent red one and several thinner white and orange ones, stretch across the middle of the image.

N-GAGE

Разширено ръководство за потребителя

NOKIA

CE 168

ДЕКЛАРАЦИЯ ЗА СЪОТВЕТСТВИЕ

Ние, NOKIA CORPORATION Ltd, декларираме на своя лична отговорност, че изделието NEM-4 съответства на клаузите на следната Директива на Съвета: 1999/5/EC. Копие на Декларацията за съответствие може да се намери на http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/

Copyright © 2003 Nokia. Всички права запазени.

Забранено е възпроизвеждането, прехвърлянето, разпространението или съхранението под каквато и да е форма на съдържанието на този документ, изцяло или частично, без предварителното писмено разрешение на Nokia.

Nokia, Nokia Connecting People и N-Gage са знаци или търговски марки на Nokia Corporation. Останалите наименования на продукти и фирми, използвани в този документ, може да са търговски марки или търговски наименования на други притежатели.

Nokia tune е запазена звукова марка на Nokia Corporation

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. All rights reserved. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd. All rights reserved.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

УПОТРЕБАТА НА ТОЗИ ПРОДУКТ ПО КАКЪВТО И ДА Е НАЧИН, СЪОТВЕТСТВАЩ НА СТАНДАРТА MPEG-4 VISUAL, Е ЗАБРАНЕНА, ОСВЕН В СЛУЧАИТЕ, КОГАТО УПОТРЕБАТА Е ПРЯКО СВЪРЗАНА С (A) ДАННИ ИЛИ ИНФОРМАЦИЯ: (i) СЪЗДАДЕНИ И ПОЛУЧЕНИ БЕЗПЛАТНО ОТ ПОТРЕБИТЕЛ, НО НЕ ВЪВ ВРЪЗКА С УЧАСТИЕТО МУ В ТЪРГОВСКА ДЕЙНОСТ, И (ii) САМО ЗА ЛИЧНА УПОТРЕБА; И (B) ДРУГИ СЛУЧАИ НА УПОТРЕБА, СПЕЦИАЛНО И ОТДЕЛНО ЛИЦЕНЗИРАНИ ОТ MPEG LA, L.L.C. USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (i) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (ii) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, L.L.C.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hi/fn®, LZS®, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. (www.intuwave.com)

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright © 1997-2003. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia поддържа политика на непрекъснато развитие. Nokia си запазва правото да прави изменения и подобрения на всеки от продуктите, описани в този документ, без предизвестие.

При никакви обстоятелства Nokia не носи отговорност за загуби на данни или за пропуснати ползи, нито за непредвидими, случайни, косвени или опосредени вреди, независимо от тяхната причина.

Съдържанието на този документ е ограничено до изрично посоченото в него. Освен в случаите, когато приложимото право го изисква, не се дават никакви гаранции от какъвто и да било вид, нито изрични, нито мълчаливи, включително и мълчаливи гаранции за годност за обичайно или за определено предназначение, относно точността, достоверността или съдържанието на този документ. Nokia запазва правото си да изменя или да оттегля този документ във всеки момент без предизвестие.

Наличността на определени продукти може да се различава според региона. Моля, допитайте се до най-близкия дилър на Nokia.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361524

Издание 2 BG

Съдържание

За вашата безопасност	7
-----------------------------	---

Обща информация	9
-----------------------	---

Режим на готовност	9
--------------------------	---

Меню	11
------------	----

Списъци на опциите.....	12
-------------------------	----

Онлайн помощ	13
--------------------	----

Навигационен панел	
--------------------	--

– хоризонтално придвижване	13
----------------------------------	----

Действия, общи за всички приложения	13
---	----

Регулиране силата на звука	15
----------------------------------	----

Поставяне и използване	
------------------------	--

на доставените кабели	16
-----------------------------	----

Обща памет	17
------------------	----

Използване на игромата като телефон	18
--	----

Осъществяване на повикване	18
----------------------------------	----

Отговаряне на повикване	20
-------------------------------	----

Дневник – Регистър на повикванията и общ дневник	23
---	----

Директория на СИМ-карт	27
------------------------------	----

Карта с памет	27
---------------------	----

Игри.....	31
-----------	----

Стартиране на игра.....	31
-------------------------	----

Стартиране на игра за двама играчи.....	32
---	----

Стартиране на игра за няколко играчи.....	32
---	----

Музикален плеър и радио.....	33
------------------------------	----

Музикален плеър.....	33
----------------------	----

Радио	35
-------------	----

Използване на Радио.....	37
--------------------------	----

Настройки.....	42
----------------	----

Промяна на общите настройки.....	42
----------------------------------	----

Настройки на телефона.....	42
----------------------------	----

Настройки за повикване.....	44
-----------------------------	----

Настройки на връзката	45
-----------------------------	----

Дата и час	51
------------------	----

Защита.....	52
-------------	----

Блок. повикв. (услуга на мрежата).....	55
--	----

Мрежа.....	56
------------	----

Настройки на аксесоари.....	57
-----------------------------	----

Контакти	58
----------------	----

Създаване на карти за контакт	58
-------------------------------------	----

Копиране на контакти между СИМ-картата и паметта на игромата.....	58
Промяна на карти за контакт	59
Преглеждане на карта за контакт	60
Работа с групи за контакт.....	64
Data Import	65

Изображения и Кадрис..... 66

Изображения.....	66
Кадръ.....	69

RealOne Player™ 71

Media Guide	72
Отваряне на медийни файлове.....	72
Изпращане на медийни файлове.....	74
Промяна на настройките.....	74

Съобщения 76

Съобщения – Обща информация	77
Писане на текст	78
Създаване и изпращане на нови съобщения	82
Входяща пощенска кутия	
– получаване на съобщения	88
Мои папки	92
Пощенска кутия	92
Изходяща пощенска кутия	97

Преглеждане на съобщения в СИМ-карта	98
Съобщения от мрежата	
(услуга на мрежата)	98
Редактор на команди за услуги	99
Настройки на Съобщения.....	99

Профили 105

Промяна на профила	105
Персонализиране на профили	105
Профил Офлайн	106

Календар..... 109

Създаване на записи в календара	109
Настройване на алармите на календара.....	112
Изпращане на записи в календара	112
Data Import.....	113

Екстри и Медия 114

Фаворити.....	114
Задачи.....	115
Калкулатор.....	116
Конвертор	116
Бележки	117
Часовник	118
Композитор	118
Записващо устройство (Рекордер)	120

Услуги (XHTML) 121

Основни стъпки за осъществяване на достъп.....	121
Настройка на игромата за услугата браузър.....	121
Осъществяване на връзка.....	122
Преглед на маркери.....	123
Прелистване.....	124
Изтегляне	126
Прекратяване на връзка.....	127
Настройки на браузъра.....	127

Приложения (Java™) 129

Инсталиране на приложение Java.....	130
Настройки за приложение Java.....	131

Мениджър – инсталиране на приложения или софтуер..... 132

Инсталация на програмни продукти	133
Отстраняване на програмни продукти	134

Преглед на запълването на паметта.....	134
--	-----

Свързване136

Bluetooth връзка.....	136
Свързване на игромата с компютър.....	141
Синхронизация	
– синхронизация от разстояние.....	142

Отстраняване на неизправности145

Въпроси и отговори	146
--------------------------	-----

Информация за батерията150

Грижи и поддръжка151

Важна информация за безопасността152

Индекс157

За вашата безопасност

Прочетете тези прости инструкции. Нарушаването на правилата може да бъде опасно или противозаконно. По-нататък в ръководството е дадена допълнителна информация.

Когато използвате функциите на този продукт, уважавайте личните права на околните и спазвайте всички закони.



Не включвайте устройството, когато използването на клетъчни телефони е забранено или неговото включване може да причини смущения или опасности.



НА ПЪРВО МЯСТО БЕЗОПАСНОСТ НА ДВИЖЕНИЕТО Не използвайте мобилно устройство, докато шофирате.



СМУЩЕНИЯ Всички безжични устройства се влияят от смущения, които могат да влошат работата им.



ИЗКЛЮЧАВАЙТЕ В БОЛНИЦИ Спазвайте всички правилници или инструкции. Изключвайте устройството в близост до медицинско оборудване.



ИЗКЛЮЧАВАЙТЕ В САМОЛЕТИ Безжичните устройства могат да предизвикат смущения при ползване в самолети.



ИЗКЛЮЧАВАЙТЕ, ДОКАТО ЗАРЕЖДАТЕ С ГОРИВО Не използвайте устройството в района на бензиностанции. Не използвайте близо до горива или химикали.



ИЗКЛЮЧАВАЙТЕ В БЛИЗОСТ ДО ВЗРИВНИ РАБОТИ Не използвайте устройството, където се провеждат взривни работи. Спазвайте ограниченията и следвайте всички правилници и инструкции.



ИЗПОЛЗВАЙТЕ РАЗУМНО Използвайте само в нормално положение, както е указано в настоящото ръководство. Не пипайте антената збе необходимост.



КВАЛИФИЦИРАН СЕРВИЗ Само квалифициран сервизен персонал може да инсталира или ремонтира оборудване за устройството.



АКСЕСОАРИ И БАТЕРИИ Използвайте само одобрени аксесоари и батерии. Не свързвайте несъвместими продукти.



ВОДОУСТОЙЧИВОСТ Вашето устройство не е водоустойчиво. Пазете го сухо.





КОПИРАНЕ Не забравяйте да направите резервни копия на всички важни данни.



СВЪРЗВАНЕ С ДРУГИ УСТРОЙСТВА Когато се свързвате с някое друго устройство, прочетете указанията за неговото използване за подробни инструкции за безопасност. Не свързвайте несъвместими продукти.



АВАРИЙНИ ПОВИКВАНИЯ Проверете дали устройството е включено и в зона на покритие. Натиснете  толкова пъти, колкото е нужно (например, за да излезете от повикване, да излезете от меню и т.н.), за да изчистите дисплея. Наберете аварийния номер и след това натиснете . Посочете своето местонахождение. Не прекратявайте разговора, докато не ви кажат да го направите.

Услуги на мрежата

Безжичното устройство, описано в това ръководство, е одобрено за ползване в мрежите EGSM 900 и GSM 1800 и 1900.

Редица характеристики, включени в настоящото ръководство, се наричат Мрежови услуги. Те са специални услуги, които вие договаряте с вашия доставчик на безжични услуги. Преди да се

възползвате от някоя от тези мрежови услуги, трябва да се абонирате за тях при вашия доставчик на услуги и да получите инструкции за използването им от него.



Забележка: Някои мрежи може да не поддържат символи и/или услуги, които зависят от езика.

Зарядни устройства и аксесоари



Забележка: Проверете номера на модела на всяко зарядно устройство, преди да го ползвате с това устройство. Това устройство е предназначено за употреба при захранване от ACP-12, LCH-9 и LCH-12.



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ! Използвайте само батерии, зарядни устройства и аксесоари, одобрени от Nokia, предназначени за използване с конкретния модел устройство. Използването на други типове може да обезсили всяко одобрение или гаранция, отнасяща се до устройството, и може да бъде опасно.

За предлаганите одобрени аксесоари, моля проверете при вашия търговски посредник.

Когато изключвате захранващия кабел на някой аксесоар, хванете и дръпнете куплунга, а не кабела.

1. Обща информация


Мобилният играч Nokia N-Gage™ съдържа възможности за Игри и Музика, както и различни функции, които са много удобни за ежедневна употреба, като Телефон, RealOne Player™, Съобщения, Часовник, Алармен часовник, Калкулатор и Календар.

Стикери в опаковката

- Стикерите, включени в продажбената опаковка, съдържат важна информация за поддръжка и обслужване на клиента. Продажбената опаковка съдържа също така информация за това как да използвате стикерите.

Режим на готовност

Следните индикатори се показват, когато играчът е готов за употреба и няма въведени символи. В това състояние играчът е в "режим готовност".



A – Показва силата на сигнала на клетъчната мрежа на мястото, където се намирате. Колкото е по-високо стълбчето, толкова по-силен е сигналът. Символът за антена по-горе **A** е заменен със символа за GPRS , когато GPRS връзка е настроена на Когато е налице, и има налична връзка в мрежата или в текущата клетка. Вижте "Пакети данни (General Packet Radio Service, GPRS)", стр. 46 и "GPRS", стр. 51.

B – Показва аналогов или цифров часовник. Вижте също настройки за "Дата и час", стр. 51 и настройки за **Режим на готовност** → Фоново изображение, стр. 43.

C – Показва в коя клетъчна мрежа се използва играчът в момента.

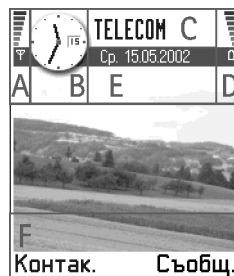
D – Показва нивото на зареждане на батерията. Колкото по-високо е стълбчето, толкова по-заредена е батерията.

E – Навигационен панел: показва активирания в момента профил. Ако избраният профил е *Общ профил*, вместо наименованието на профила се изписва актуалната дата. За повече информация, вижте "Навигационен панел – хоризонтално придвижване", стр. 13 и "Профили", стр. 105.

F – Показва актуалните бързи команди, съответстващи на клавишите за избор  и .



Съвет! Можете да промените бързите команди на клавиша за избор и фоновото изображение. Вижте настройките за 'Режим на готовност', стр. 9.





Забележка: Вашият игромат има екранна анимация. Ако в рамките на пет минути не се извършват действия, дисплеят се изчиства и се появява екранна анимация. Вижте стр. 43. За да деактивирате екранната анимация, натиснете произволен клавиш.

Индикатори, свързани с отделни действия

Когато игроматът е в режим на готовност, може да са показани един или няколко от следните икони:



Показва, че сте получили нови съобщения във Входящата пощенска кутия в Съобщения. Ако индикаторът мига, паметта на игромата е малко и трябва да изтриете част от данните. За повече информация вижте "Недостатъчно памет" стр. 145.



Показва, че сте получили нова електронна поща (услуга на мрежата).



Показва, че сте получили едно или няколко гласови съобщения. Вижте "Повикване на гласовата ви пощенска кутия", стр. 19.



Показва че в Изходящата пощенска кутия има съобщения, чакащи за изпращане. Вижте стр. 77.



показва се, когато *Сигнал вход. повик.* е настроено на *Без звук*, а *Сигн. получ. съб.* – на *Изключване* в активния в момента профил. Вижте "Профили", стр. 105.



Показва, че клавиатурата на игромата е заключена.



Показва, че алармата ви е включена. Вижте "Часовник", стр. 118.



Показва, че системата Bluetooth е включена. Имайте предвид, че когато се предават данни чрез Bluetooth, се появява (📶).



Показва, че всички повиквания към игромата се пренасочват. 📶 – Показва, че всички повиквания към игромата се пренасочват към гласова пощенска кутия. Вижте "Настройки за прехвърляне на повиквания", стр. 22. Ако разполагате с две телефонни линии, индикаторът за прехвърляне на първата ви линия е **1**, а за втората линия – **2**. Вижте "Заета линия (услуга на мрежата)", стр. 45.



Показва, че можете да осъществявате повиквания, като използвате само телефонна линия 2 (услуга на мрежата). Вижте "Заета линия (услуга на мрежата)", стр. 45.

Индикатори на връзката за данни

- Когато някое приложение установява връзка за данни, един от посочените по-долу индикатори мига в режим готовност.

- Когато индикаторът се вижда постоянно, връзката продължава да бъде активна.

D за връзка за данни, **D*** за високоскоростна връзка за данни,

E се появява вместо символа за антена, когато е включена връзка GPRS. Появява се **E**, когато GPRS връзката се задържа при провеждане на разговори.

F за факсово повикване,

(B) за връзка чрез Bluetooth.

Меню



- Натиснете **[M]** (клавиш Меню), за да отворите решетката на основното Меню. От решетката на Меню можете да осъществите достъп до всички приложения във вашия игромат.



Опции в Менюто:

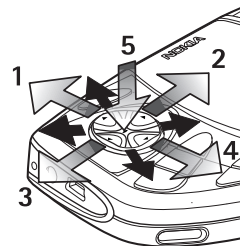
Отваряне, Като списък
/ Като решетка,

Прехвърляне, Премести в папка, Нова папка,
Помощ и Изход.

Придвижване в Менюто

- Натиснете контролера в горната , долната , лявата и дясната част, за да се придвижите в решетката на Менюто.

Забележка: Можете да натиснете контролера, за да се движите по диагонал, когато играете на игрите.



Отваряне на приложения или папки



- Превъртете до приложение или папка и натиснете контролера в средата (показано със синя стрелка 5), за да го отворите.

Съвет! Изберете **Опции** → Като списък, ако желаете да прегледате приложенията в списък.

Затваряне на приложения

- Върнете се с по една стъпка назад, като натиснете **Назад** колкото пъти е необходимо, за да се върнете в режим на готовност, или изберете **Опции** → Изход.

Ако натиснете и задържите , игроматът се връща в режим на готовност, а приложението остава отворено на заден план.

 **Забележка:** Натискането на  винаги прекратява даден разговор дори и ако е включено друго приложение и е показано на дисплея.


Когато изключите играта, приложенията се затварят и незапамените данни се запаметяват автоматично.

Пренареждане на Менюто


Можете да пренаредите Менюто както желаете. Можете да поставите по-рядко използваните приложения в папки и да изнесете приложенията, които използвате по-често от папка в решетката на Менюто. Можете също така да създавате нови папки.

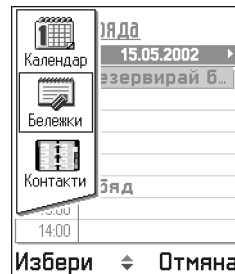
- 1 Превъртете до елемента, който искате да преместите, и изберете **Опции** → **Прехвърляне**. До приложението се появява отметка.
- 2 Преместете избраното от вас, там където искате да бъде приложението и натиснете **ОК**.

Превключване между приложения

Когато сте отворили няколко приложения и желаете да превключите от едно в друго: Натиснете и задръжте  (клавиш Меню). Отваря се прозорецът за превключване между приложенията и показва списъка на отворените в момента приложения.

Превъртете до даденото приложение и натиснете , за да отидете в него.

 **Забележка:** Ако паметта бъде запълнена, игроматът може да затвори някои от приложенията. Игроматът ще запамети данни, които не са запаметени, преди да затвори някое приложение.



Списъци на опциите

Опции

В това ръководство за потребителя можете да видите командите в списъка "Опции". Тези списъци ще ви покажат кои команди са достъпни при различните начини на показване на екрана и ситуации.




Забележка: Достъпните команди се променят в зависимост от начина на показване на екрана, в който се намирате.



Съвет! В някои случаи при натискане на контролера се появяват по-кратки списъци на опциите, изброяващи основните команди, достъпни на екрана.

Онлайн помощ

Вашият игромат Nokia N-Gage съдържа онлайн помощ, до която можете да осъществите достъп от всяко приложение, което има списък **Опции**. Натиснете клавиша , за да отворите списъка **Опции**.




Навигационен панел – хоризонтално придвижване

В навигационния панел можете да видите:


- малки стрелки или икони, които ви показват дали са достъпни повече начини на показване на екрана, папки или файлове, в които можете да се придвижвате.

- индикатори за редактиране, вижте "Писане на текст", стр. 78.







- друга информация, като например 2/14 означава, че показваната картина е втората от 14 картини в папката. Натиснете , за да видите следващата картинка.


Действия, общи за всички приложения

- **Отваряне на елементи за преглеждане** – Когато преглеждате списък на файлове или папки, за да отворите елемент, превъртете до този елемент и натиснете контролера или изберете **Опции**→ *Отваряне*.
- **Редактиране на елементи** – За да отворите елемент и да го редактирате, понякога трябва първо да го отворите за преглеждане и да изберете **Опции**→ *Промен*, ако желаете да промените съдържанието му.
- **Промяна на имената на елементите** – За да дадете ново име на файл или папка, превъртете до него и изберете **Опции**→ *Преименуване*.
- **Отстраняване, изтриване на елементи** – Превъртете до елемента и изберете **Опции**→ *Изтриване* или натиснете . За да изтриете наведнъж повече елементи, първо трябва да ги

маркирате. Вижте следващия абзац: 'Маркиране на елемент'.

- **Маркиране на елемент** - Има няколко начина за избор на елементи, когато се намирате в списък.
 - За да изберете само един елемент, превъртете до него и изберете **Опции** → *Маркир./Демаркир.* → *Маркиране* или натиснете  и едновременно контролера. До елемента се появява отметка.
 - За да изберете всички елементи от списъка, изберете **Опции** → *Маркир./Демаркир.* → *Маркирай всички*.
- **Маркиране на повече елементи** - Натиснете и задръжте , като същевременно движите контролера нагоре или надолу. Като се движите през избраното, до елементите се появяват отметки. За да прекратите избирането, спрете да превъртате с контролера и пуснете . След като сте избрали всички желани от вас елементи, можете да ги преместите или изтриете, като изберете **Опции** → *Премести в папка* или *Изтриване*.
- За да демаркирате елемент, превъртете до него и изберете **Опции** → *Маркир./Демаркир.* → *Демаркиране* или натиснете  и едновременно контролера.
- **Създаване на папки** - За да създадете нова папка, изберете **Опции** → *Нова папка*. От вас се очаква да дадете име на папката (най-много 35 букви).
- **Преместване на елементи в папка** - За да се преместят елементи в папка или между папки, изберете **Опции** → *Премести в папка* (не се показва,

ако няма достъпни папки). Когато изберете *Премести в папка*, се отваря списък на достъпните папки и вие можете да видите и главната директория на приложението (за преместване на елемент извън дадена папка). Изберете мястото, в което желаете да бъде преместен елементът и натиснете **OK**.

 **Съвет!** За информация как се въвеждат текст и цифри, вижте "Писане на текст", стр. 78.


Търсене на елементи





Като използвате полето за търсене, можете да търсите име, файл, папка или бърза команда. В някои ситуации полето за търсене не се появява автоматично и можете да го активирате, като изберете **Опции** → *Търси* или просто като започнете да въвеждате букви.

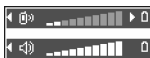


- 1 За търсене на елемент започнете да въвеждате текст в полето за търсене. Игротачът веднага започва да търси съвпадения и премества избора върху най-доброто от тях. За да бъде търсенето по-прецизно, въведете повече букви и изборът ще застане при елемента, който най-точно съвпада с буквите.

- 2 Когато бъде намерен търсеният елемент, натиснете , за да го отворите.

Регулиране силата на звука

Когато водите разговор или слушате звуци, натиснете  или , съответно за да засилите или намалите силата на звука.



Икони за силата на звука:



– за режими телефон и слушалки,



– за режим на високоговорител.




Съвет! Използването на доставените слушалки е забавен начин да се използва игроматът за повиквания, игри или слушане на музика.

Високоговорител

Игроматът ви разполага с вграден високоговорител за използване със "свободни ръце". За да намерите високоговорителя, вижте картинката на различните клавиши и части в "Бърз старт". Високоговорителят ви позволява да говорите и слушате игромата от малко разстояние, без да трябва да го държите до ухото си, ако например той е на масичка близо до вас. Високоговорителят може да се използва при разговор, със звукови приложения и когато се преглеждат мултимедийни съобщения. RealOne Player™ използва високоговорителя по предварителна настройка, винаги когато гледате видео. Ползването на високоговорител

улеснява ползването на други приложения по време на разговор.

Включване на високоговорителя

За да преминете към използване на високоговорителя при вече активно повикване, изберете **Опции** → **Включи високогов.** Чува се звук, на навигационния панел се появява  и индикаторът за сила на звука се променя.



Важно: Докато се използва високоговорителят, не дръжте игромата близо до ухото си, защото звукът може да е доста силен.

Високоговорителят трябва да бъде включван поотделно всеки път при обаждане, но звуците приложения, като Композитор и Записващо устройство използват високоговорителя автоматично.

Изключване на високоговорителя

- Ако имате активно повикване или свири музика, изберете **Опции** → **Активирай телеф.**

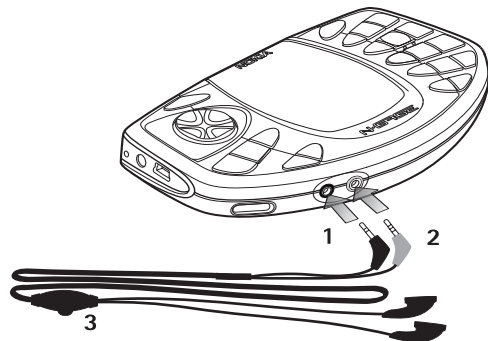
Поставяне и използване на слушалките

Можете да слушате ФМ Радио или Музикалния плеър във вашия игромат с доставените стерео слушалки HDD-2. За да осъществите повикване, използвайте клавиатурата. След като се свържете, може да



използвайте слушалките, за да говорите и слушате другия участник в разговора.

Свързване на слушалките HDD-2

Вкарайте края на черния кабел на слушалките в конектор (1) на игромата. По същия начин вкарайте сивия кабел на слушалките в конектор (2).



Кабелът на слушалките служи за антена на радиото, така че го оставете да виси свободно.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ! Слушането на силна музика може да повреди слуха ви. За да настроите силата на звука, когато слушалките са свързани с игромата, натиснете  или .

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ! Когато използвате слушалки, способността ви да чувате външни звуци

е намалена. Не използвайте слушалки там, където могат да застрашат вашата безопасност.

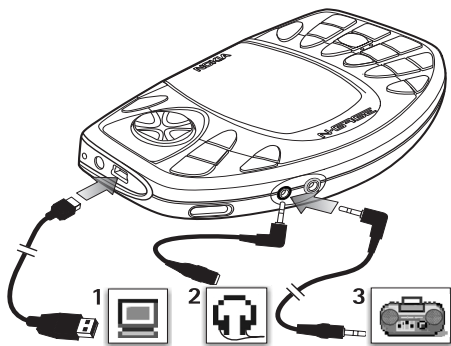
Използване на слушалките за приемане на повикване


За да приемете повикване, докато използвате слушалките, натиснете бутона за дистанционно управление (3), който се намира в областта на микрофона на слушалките. Вижте "Свързване на слушалките HDD-2", стр. 16. За да прекратите повикването, отново натиснете същия бутон.

Поставяне и използване на доставените кабели


С продажбената опаковка получавате два кабела, които можете да използвате с вашия игромат.

- 1 Можете да свържете вашия игромат със съвместима външна аудио система (например CD плеър), като използвате доставения кабел ADE-2 Audio Line In (3).




 **Забележка:** Записът трябва да се наблюдава от гнездото на слушалките на външното устройство. Настройте звука на външното устройство, така че да няма смущения.

- 2 Можете да използвате Nokia Audio Manager за работа с вашите музикални файлове. За да включите игромата към съвместим компютър, използвайте доставения кабел DKE-2 USB Mini-B Cable (1). За повече информация относно 'Nokia Audio Manager', вижте стр. 38.


 **Забележка:** Когато USB кабелът е свързан, Музикалният плеър, както и никое друго приложение не могат да работят с картата с памет. При отстраняване на USB кабела картата отново става налична за всички приложения.

- 3 Можете да свържете вашия игромат със слушалките, като използвате доставения адаптерен кабел ADA-2 Adapter Cable (2).

 **Важно!** Инсталирайте софтуера за компютър на Nokia Audio Manager от вашия CD-ROM на компютъра, преди да свържете доставения кабел DKE-2 USB Mini-B.

Обща памет

Следните функции във вашия игромат ползват обща памет: игри, контакти, текстови съобщения, мултимедийни съобщения, изображения и тонове на звънене, RealOne Player™, календар и бележки за задачи, както и изтеглени приложения. Използването на която и да е от тези функции оставя по-малко памет за останалите. Това се отнася най-вече при натрупване на голямо количество информация в някои от функциите. Например, инсталирането на много игри или съхраняването на много изображения може да използва цялата обща памет и вашият игромат ще изпише, че паметта е пълна. В такъв случай, изтрийте част от игрите, изображенията или другите записи, които заемат от общата памет.

 **Забележка:** Песните се съхраняват на картата с памет и затова не заемат от общата памет на игромата.



2. Използване на игромата като телефон

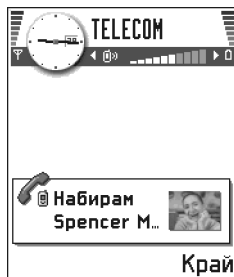
Осъществяване на повикване

- 1 В режим на готовност въведете телефонния номер, включително кода на областта. Натиснете или , за да придвижите курсора. Натиснете , за да изтриете даден номер.

- При международни повиквания натиснете два пъти за международния префикс (знакът + замества международния код за достъп) и след това наберете кода на държавата, кода на областта без 0 и телефонния номер.

Забележка: Повикванията, наречени тук международни, могат в някои случаи да се водят между региони на една и съща държава.

- 2 Натиснете , за да позвъните на номера.



- 3 Натиснете , за да прекъснете повикване (или да откажете опит за повикване).



Съвет! За да настроите силата на звука по време на разговор, натиснете , за да увеличите и , за да намалите силата на звука.

Забележка: Натискането на винаги прекратява даден разговор дори да е включено друго приложение.

За осъществяване на повикване с гласови маркери вижте "Повикване чрез изричане на гласов маркер", стр. 62.




Осъществяване на повикване чрез указателя Контакти

- 1 За да отворите указателя Контакти, отидете в **Меню** → **Контакти**.
- 2 За да намерите определен контакт, отидете до търсеното име с клавиша за превъртане. Или въведете първите букви на името. Полето Търсене се отваря автоматично и съответстващите контакти се появяват в списък.

- 3 Натиснете  за стартиране на повикването. Ако лицето има повече от един телефонен номер, превъртете до номера и натиснете , за да стартирате повикването.

Повикване на гласовата ви пощенска кутия

Гласовата пощенска кутия (мрежова услуга) е телефонен секретар, на който абонатите, които не могат да се свържат с вас, могат да ви оставят гласови съобщения.

- За да се свържете с гласовата си пощенска кутия, натиснете , после  или натиснете и задръжте  в режим готовност.
- Ако игроматът поиска номера на гласовата пощенска кутия, наберете го и натиснете **ОК**. Можете да получите този номер от вашия доставчик на мрежови услуги.

Вижте също "Настройки за прехвърляне на повиквания", стр. 22.

Всяка телефонна линия може да има свой собствен номер на гласова пощенска кутия, вижте 'Заета линия (услуга на мрежата)', стр. 45.

Промяна на номера на гласовата пощенска кутия

За да промените телефонния номер на вашата гласова пощенска кутия, отидете в **Меню**→ **Инструм.**→




Глас.пощ.кут. и изберете **Опции**→ *Промени номер*. Въведете номера (получен от вашия доставчик на мрежови услуги) и натиснете **ОК**.



Съвет! Ако гласовата ви поща иска от вас да въвеждате парола всеки път, когато се обаждате, за да прослушате гласовите си съобщения, можете да решите да добавите номер във формат DTMF след номера на гласовата пощенска кутия. По този начин паролата се въвежда автоматично всеки път, когато се свързвате с гласовата си поща. Например +44123 4567r1234#, където 1234 е паролата, а 'r' въвежда пауза от приблизително две секунди преди или между DTMF символите.

Бързо набиране на телефонен номер

➡ За преглед на решетката за бързо набиране, отидете в **Меню**→ **Инструм.**→ **Бърз наб.**

- 1 Присвоете телефонен номер към един от клавишите за бързо набиране ( – ), вижте 'Присвояване на клавиши за бързо набиране', стр. 62.
- 2 Настройте функциите **Меню**→ **Инструм.**→ **Настройки за повикване**→ *Бързо набиране на Включване*. За да се свържете с номер: В режим готовност натиснете съответния клавиш за бързо набиране и , докато повикването започне.

Осъществяване на конферентен разговор

Конферентните разговори са мрежова услуга, която ви позволява да провеждате едновременно разговор с не повече от шест участника, включително вие.


- 1 Свържете се с първия участник.
- 2 За да осъществите повикване до нов участник, изберете **Опции** → *Ново повикване*. Въведете или потърсете в паметта телефонния номер на участника и натиснете **ОК**. Първото повикване автоматично се задържа.
- 3 Когато се получи отговор на новото повикване, присъединете първия участник към конферентния разговор. Изберете **Опции** → *Конференция*.
- 4 За да добавите нов участник в разговора, повторете стъпка 2 и след това изберете **Опции** → *Конференция* → *Добави към конф.*
 - За да проведете личен разговор с някой от участниците: Изберете **Опции** → *Конференция* → *Личен*. Превъртете до искания участник и натиснете **Личен**. Конферентният разговор се задържа във вашия игромат, а другите участници могат да




продължат да разговарят помежду си, докато водите личния си разговор само с един участник. Когато приключите личния си разговор, изберете **Опции** → *Добави към конф.*, за да се върнете в конферентния разговор.



- За да изключите един участник от конферентния разговор, изберете **Опции** → *Конференция* → *Изключи участник*, след това превъртете до въпросния участник и натиснете **Изключ.**




Съвет! Най-бързият начин да осъществите ново повикване е да изберете номера и да натиснете , за да стартирате повикването. Активният разговор автоматично се задържа.


- 5 За да приключите активния конферентен разговор, натиснете .


Отговаряне на повикване


- За да отговорите на входящо повикване, натиснете  или ако използвате доставените слушалки, натиснете бутона за дистанционно управление.
- За да прекратите повикването, натиснете  или ако използвате доставените слушалки, натиснете бутона за дистанционно управление.

Ако не искате да отговорите на повикване, натиснете . Повикващият ще чуе сигнал "заето".

Когато постъпи повикване, натиснете **Без звук**, за да спрете бързо тона на звънене.


 **Съвет!** За настройване на тоновете на игромата за различна обстановка и събития, например когато искате игроматът ви да не издава звук, вижте "Профили", стр. 105.

 **Забележка:** Възможно е игроматът да присвои грешно име на даден телефонен номер. Това става, ако телефонният номер на абоната не е съхранен в указателя Контакти, а последните седем цифри от номера съвпадат с друг номер, който е запамен в Контакти. В този случай идентификацията на повикването е неправилна.


 **Съвет!** За да прекратите всички разговори едновременно, изберете **Опции** → **Край на всички** и натиснете **ОК**.

Изчакване на повикването (мрежова услуга)

Ако сте активирали Услугата: изчакване на повикване, мрежата ще ви известява за новите входящи повиквания, докато вие разговаряте по телефона. Вижте "Чакащо повикване: (услуга на мрежата)", стр. 44.

- 1 По време на разговор натиснете , за да отговорите на чакащото повикване. Първото повикване се задържа.
За да превключите между две повиквания, натиснете **Размени**.
- 2 За да прекратите активното повикване, натиснете



 **Съвет!** Ако сте активирали функцията **Прехвърляне** → **Ако дава заето за прехвърляне** на повикванията, например към гласовата ви пощенска кутия, отказването на входящо повикване също ще доведе до прехвърляне на повикването. Вижте "**Настройки за прехвърляне на повиквания**", стр. 22.

Опции по време на разговор

Много от опциите, които можете да използвате по време на разговор, са услуги на мрежата. Натиснете **Опции** по време на разговор за някои от следните опции:

Без звук или Вкл.звук, Край повикване, Край на всички, Загръжли Възобнови, Ново повикване, Конференция, Личен, Изключи участник, Отговори и Отмени.

Размени се използва, за да превключите между активния разговор и задържаното повикване.





Прехвърли се използва за свързване на входящо или задържано повикване с активен разговор и вие самият да се изключите и от двете повиквания.



Изпрати DTMF се използва за изпращане на тонове DTMF, например пароли или номера на банкови сметки.



Ключови думи: Тонове DTMF са тоновете, които чувате, когато натискате цифровите клавиши на клавиатурата на игромата. DTMF тоновете ви позволяват да се свързвате например с гласови пощенски кутии и компютъризирани телефонни системи:

- 1 Въведете цифрите с  – . Всяко натискане на клавиш генерира DTMF тон, който се предава, докато се води разговорът. Натиснете  (въвежда пауза от приблизително две секунди преди или между знаците на DTMF) и **w** (ако използвате тази буква, останалата поредица няма да ви бъде изпратена, докато не натиснете **Изпрати** повторно по време на разговора). Натиснете , за да получите #.
- 2 За да изпратите тон, натиснете **ОК**.



Съвет! Можете също така да запаметите поредица от DTMF тонове за карта за контакт. Когато осъществявате повикване към контакт, можете да извикате поредицата. Добавете DTMF тонове към телефонния номер или *DTMF* полета във картата за контакт.

Настройки за прехвърляне на повиквания

➡ Отидете в **Меню**→ **Инструм.**→ **Прехвърляне**.

Когато тази услуга на мрежата е активирана, можете да насочвате входящите си повиквания към друг номер, например към номера на гласовата ви пощенска кутия. За подробности се свържете с доставчика си на услуги.

- Изберете една от опциите за прехвърляне, например, изберете *Ако дава заето*, за да прехвърлите гласовите повиквания, когато номерът ви е зает или отказвате входящи повиквания.
- Изберете **Опции**→ *Активиране*, за да включите настройката за прехвърляне *Отмени*, за да изключите настройката за прехвърляне, или *Състояние*, за да проверите дали прехвърлянето е активирано, или не.
- За отмяна на всички активирани прехвърляния изберете **Опции**→ *Отмени вс. прехв.*

За информация относно индикаторите за прехвърляне, вижте "Индикатори, свързани с отделни действия", стр. 10.




Забележка: Не можете едновременно да активирате блокиране на входящите повиквания и прехвърляне на повиквания. Вижте "Блок. повикв. (услуга на мрежата)", стр. 55.


Дневник – Регистър на повикванията и общ дневник



➡ Отидете в **Меню**→ **Екстри**→ **Дневник**.

В Дневник можете да наблюдавате телефонните повиквания, текстовите съобщения, връзките за пакети данни и повикванията за данни и факсове, които са регистрирани от игромата. Можете да филтрирате основния дневник, за да прегледате само един вид събития и да създадете нови карти за контакт, базирани на информацията в дневника.

 **Забележка:** Връзките с вашата отдалечена пощенска кутия, центъра за мултимедийни съобщения или страници от брауъра се показват в общия дневник на съобщенията като повиквания за прехвърляне на данни или връзки за пакети данни.

 **Съвет!** За да видите списъка с изпратените съобщения, отидете в **Съобщения**→ **Изпратени**.




Регистър на последните повиквания

➡ Отидете в **Меню**→ **Екстри**→ **Дневник**→ **Посл. повикв.**

Игроматът регистрира телефонните номера на неприети, приети и набрани повиквания и приблизителната дължина и стойност на вашите разговори. Игроматът регистрира неприети и приети

повиквания само ако мрежата поддържа тези функции и игроматът е включен и се намира в зона на покритие на мрежата.



Икони:

-  за екраните Неприети,
-  за Приети и
-  за Набрани номера.

Опции в екраните Неприети, Приети и Набрани: *Повикване, Изп. номера, Изтриване, Изчисти списъка, Прибав. в Контакти, Помощ и Изход.*

Неприети и приети повиквания

За да прегледате списък на последните 20 телефонни номера, от които някой неуспешно се е опитвал да се свърже с вас (услуга на мрежата), отидете в **Дневник**→ **Посл. повикв.**→ **Непр. повикв.**

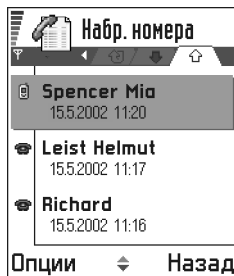
 **Съвет!** Когато в режим на готовност видите съобщение за неприети повиквания, натиснете **Покажи**, за да влезете в списъка на неприетите повиквания. За да направите ответно повикване, превъртете до номера или името, които желаете и натиснете .


За да прегледате списък на последните 20 телефонни номера или имена, от които последно сте приели повиквания (услуга на мрежата), отидете в **Дневник**→ **Посл. повикв.**→ **Приети повик.**

Набрани номера

Съвет! Натиснете в режим на готовност, за да отворите екрана **Набрани номера**.

За да прегледате 20-те телефонни номера, с които последно сте се свързали или сте се опитали да се свържете, отидете в **Дневник** → *Посл. повикв.* → *Набр. номера*.

**Изтриване на списъците на последните повиквания**

- За да изчистите всички списъци на последните повиквания, изберете **Опции** → *Изчист. посл. пов.* в основния екран на Последни повиквания.
- За да изчистите един от регистрите на повикванията, отворете регистъра, който желаете да изтриете, и изберете **Опции** → *Изчисти списъка*.
- За да изтриете някое отделно събитие, отворете регистър, превъртете до събитието и натиснете .

Времетраене на разговорите

Отидете в **Меню** → **Екстри** → **Дневник** → *Време на разг.*

Позволява да прегледате продължителността на вашите входящи и изходящи повиквания.




Забележка: Действителното време за разговори, фактурирано от вашия оператор, може да варира в зависимост от характеристиките на мрежата, закръгляването при изчисленията на сметките, данъците и т.н.



Съвет! За да видите брояча за времетраенето, докато водите разговор, изберете **Опции** → *Настройки* → *Пок. време на разг.* → *Да*.

Нулиране на броячите за времетраенето на

разговора - Изберете **Опции** → *Нулирай броячите*. За целта ви е необходим кодът за заключване, вижте 'Защита', стр. 52. За да изтриете отделно събитие, превъртете до него и натиснете .

Разходи за разговорите (услуга на мрежата)

Отидете в **Меню** → **Екстри** → **Дневник** → *Разходи за разговорите*.

Разходи за разговорите ви позволява да проверявате разходите си за последното повикване или за всички

повиквания. Разходите за разговорите се показват поотделно за всяка СИМ-карта.



Забележка: Действителното време за разговори, фактурирано от вашия оператор, може да варира в зависимост от характеристиките на мрежата, закръгляването при изчисленията на сметките, данъците и т.н.

Лимит на разходите за разговори, определен от доставчик на услуга

Вашият доставчик на услуги може да ограничи разходите за вашите разговори до определен брой импулси или валутни единици. Когато е активиран режимът за ограничено таксуване, разговори могат да се водят само доколкото текущият кредитен лимит (лимит на разходите за разговори) не се надхвърля и се намирате в мрежа, която поддържа услугата лимит на разходите за разговори. Броят на оставащите единици се показва по време на разговор и в режим на готовност. Когато таксовите единици бъдат изразходвани, на дисплея се появява съобщението *Достигнат е лимитът на разходи за разговори..* Свържете се с вашия доставчик на услуги за информацията относно режима на ограничено таксуване и за цените на таксовите единици.

Разходите се показват като таксови единици или валута

- Можете да настроите игромата да показва оставащото време за разговор в таксови или

валутни единици. За тази цел може да ви бъде необходим ПИН2-кодът – вижте стр. 52.

- 1 Изберете **Опции**→ *Настройки*→*Покажи разходите* в. Опциите са *Валута* и *Единици*.
- 2 Ако изберете *Валута*, ще се изпише бележка, изискваща да впишете единичната цена. Въведете цената на таксуване от вашата мрежа или кредитната единица и натиснете **ОК**.
- 3 Изпишете име на валутата. Използвайте трибуквено съкращение, напр. EUR.




Забележка: Когато не остават повече таксови или валутни единици, са възможни само повиквания до спешния номер, програмиран в игромата (например 112 или друг официален спешен номер).

Задаване на лимит на вашите разходи

- 1 Изберете **Опции**→ *Настройки*→*Лимит на разх./разг.*→ *Включване*.
- 2 Игроматът изисква да въведете лимита в единици. За тази цел може да ви бъде необходим ПИН2-кодът. В зависимост от настройката *Покажи разходите* в въведете или броя таксови единици, или валутата.

Когато лимитът за таксуване, който сте си определили, бъде достигнат, броячът спира на своята максимална стойност и се появява съобщението *Нулирам всички броячи за разходите на разговорите*. За да можете да провеждате разговори, отидете в **Опции**→ *Настройки*→*Лимит на разх./разг.*→ *Изключване*. За тази

цел ще ви бъде необходим ПИН2-кодът – вижте стр. 52.


Изтриване на броячите за разходи за разговорите – Изберете **Опции** → *Изчисти броячите*. За тази цел ще ви бъде необходим ПИН2-кодът, вижте стр. 52. За да изтриете отделно събитие, превъртете до него и натиснете .

Брояч за прехвърляне на GPRS данни

↩ Отидете в **Меню** → **Екстри** → **Дневник** → *GPRS брояч*.

Позволява ви да проверите обема данни, изпратен и получен по време на връзки за прехвърляне на пакети данни (GPRS). Например, можете да бъдете таксувани за вашите GPRS връзки според обема изпратени или получени данни.

Преглед на основния дневник на повикванията

↩ Отидете в **Меню** → **Екстри** → **Дневник** и натиснете  след това .

В общия дневник можете да видите за всяко съобщение името на подателя или получателя, телефонния номер, името на доставчика на услуги или точката за достъп.




Забележка: Под-

събития, например текстово съобщение, изпратено в повече от една част, и връзки за пакети данни, се регистрират като едно комуникационно събитие.

Дневник	
Дан.	WAP
Глас	987654321
Глас	Leist Helmut
Глас	Spencer Mia
Дан.	123456789
Глас	Moncourt Anais
Опции	Исход

Икони:

-  за входящи,
-  изходящи и
-  неприети комуникационни събития.

Филтриране на дневника

- Изберете **Опции** → *Филтър*. Отваря се списък на критерии за филтриране.
- Превъртете до даден филтър и натиснете **Избери**.

Изтриване съдържанието на дневника


- За да изтриете цялото съдържание на дневника, изберете **Опции** → *Изчисти дневника*. Потвърдете с натискане на **Да**.

Брояч на пакети данни и таймер за връзки

- За да видите колко данни, измерено в килобайти, са били прехвърлени и времетраенето на дадена

връзка, превъртете до входящо или изходящо събитие и изберете **Опции**→*Преглед данни*.

Настройки на дневника

- Изберете **Опции**→ *Настройки*. Отваря се списъкът с настройките.
 - Срок на дневника** - Събитията в дневника остават в паметта на игромата за определен брой дни, след което автоматично се изтриват, за да се освободи памет.
-  **Забележка:** Ако изберете *Без дневник*, цялото съдържание на дневника, Регистърът на последните повиквания и Докладите за изпратените съобщения ще бъдат окончателно изтрети.
- За *Време на разг.*, *Покажи разходите в*, *Лимит на разг./разг.*, вижте разделите '*Времетраене на разговорите*' и '*Разходи за разговорите (услуга на мрежата)*' по-горе в настоящия раздел.

Директория на СИМ-карт.



➡ Отидете в **Меню**→ **Инструм.**→ **СИМ**.

Вашата СИМ-карта може да предостави допълнителни услуги, до които да имате достъп. Вижте също "Копиране на контакти между СИМ-картата и паметта на игромата", стр. 58, "Потвърди действията – СИМ-услуги", стр. 54, "Настройки за фиксирано набиране",

стр. 53 и "Преглеждане на съобщения в СИМ-карта", стр. 98.

Опции в СИМ указателя
Отваряне, Повикване, Нов СИМ контакт, Промени, Изтриване, Маркир./Демаркир., Коп. в Контакти, Мои номера, СИМ данни, Помощ и Изход.



Забележка: За наличност, цени и информация за използването на СИМ-услугите се свържете с вашия доставчик на СИМ-картата, например мрежовия оператор, доставчика на услуги или друг търговец.

- В СИМ-указателя можете да видите имената и телефонните номера, запаменети в СИМ-картата, можете да ги добавяте или променяте и да спровеждате разговори.

Карта с памет



➡ Отидете в **Меню**→ **Инструм.**→ **Карта с памет**.

Ако имате карта с памет, може да я използвате за запаметяване на вашите игри, песни, мултимедийни файлове, например видеоклипове, както и музикални файлове, изображения, както и да правите резервни копия на информация от паметта на вашия игромат.



Важно: Съхранявайте всички карти с памет далеч от достъпа на малки деца.

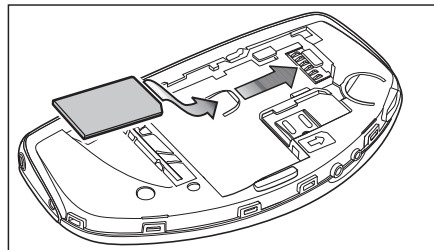
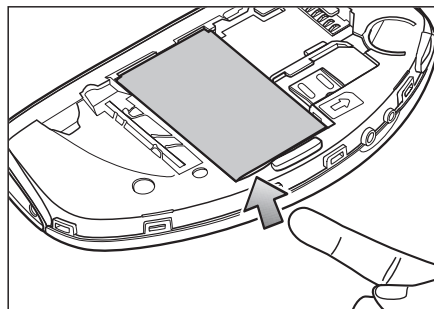
Забележка: Използвайте само съвместими мултимедийни карти (MMC) с това устройство. Други карти с памет, като Secure Digital (SD), не влизат в слота за MMC карти и не са съвместими с това устройство. Използването на несъвместими карти с памет може да повреди картата с памет и устройството, и данните, съхранени на несъвместимата карта, също може да се повредят.


Забележка: Подробности за това как можете да използвате картата с памет с други функции и приложения на вашия игромат се дават в разделите, които описват тези функции и приложения.

Опции в картата с памет:

Копирай памет тел., Възстан. от карта, Формат. карта пам., Име на карта памет, Задайте парола, Промени паролата, Отстрани парола, Откл.карта с памет, Данни за паметта, Помощ и Изход.

Поставяне на картата с памет



- 1 Уверете се, че игроматът е изключен. Ако е включен, натиснете и задръжте , за да изключите игромата.
- 2 Обърнете задната част на игромата към вас, отворете чрез плъзгане капака и пхнете пръста си

във вдлъбнатината за пръсти, след което повдигнете батерията. Вижте "Поставяне на СИМ-карта" в "Бърз старт" за инструкции как да отстраните капака.

- 3 Извадете съществуващата карта с памет (ако е поставена).
 - 4 Поставете картата с памет в жлеба ѝ (както е показано на картинката).
Уверете се, че златните контакти на картата са обърнати надолу.
 - 5 След като застопорите картата на мястото ѝ, поставете обратно батерията, след това поставете обратно капака, като го плъзнете обратно на мястото му.
- ➡ **Важно:** Не изваждайте картата с памет по време на операция. Уверете се, че сте затворили всички приложения, използващи картата с памет, преди да я извадите.
- ➡ **Важно:** Ако инсталирате приложение в картата с памет и трябва да рестартирате игромата, не изваждайте картата, докато рестартирането не е напълно приключено. В противен случай файловете на приложението може да се загубят.

Форматиране на картата с памет

Кarti с памет се доставят от различни производители. Някои карти с памет се доставят предварително форматиранни, а други се нуждаят от форматиране. Консултирайте се с вашия продавач и ако не сте сигурни, форматирайте картата с памет. Трябва да форматирайте картата с памет преди да можете да я използвате за първи път.

- Изберете *Опции* → *Формат. карта пам.*

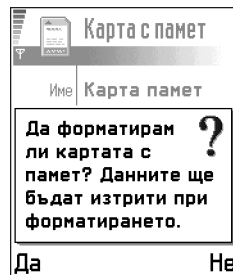
Ще трябва да потвърдите искането, след което ще започне форматирането.

- ➡ **Важно:** Когато се форматира карта с памет се губят заведнџе всички запаметени в нея данни.

Правене на резервно копие и възстановяване на информация

Можете да направите резервно копие от паметта на вашия игромат в картата с памет.

- Изберете *Опции* → *Копирай памет тел.*



Можете да възстановите информация от картата с памет обратно в паметта на игромата.

- Изберете *Опции*→ *Възстан. от карта*.

Парола на картата с памет

Можете да въведете парола, за да заключите картата с памет за предотвратяване от неоторизирано използване.



Забележка: Паролата се запаметява във вашия игромат и не трябва да я въвеждате отново, докато използвате картата с памет със същия игромат. Ако искате да използвате картата с памет на друг игромат, ще ви бъде поискана паролата.

Задаване, промяна или отстраняване на паролата

- Изберете *Опции*→ *Задайте парола*, *Промени паролата* или *Отстрани парола*.

За всяка опция ще трябва да въведете и потвърдите вашата парола. Паролата може да е с дължина до осем символа.



Важно: След като отстраните паролата, картата с памет е отключена и може да се използва с друг игромат без парола.

Отключване на карта с памет

Ако поставите в игромата друга карта с памет, защитена с парола, игроматът ще поиска да въведете паролата на картата.

- За да отключите картата, изберете *Опции*→ *Откл.карта с памет*.

Проверка на изразходването на паметта

Използвайки опцията *Данни за паметта*, можете да проверявате изразходването на памет от различните групи данни, както и свободната памет за инсталиране на нови приложения и софтуер на вашата карта с памет.



- Изберете *Опции*→ *Данни за паметта*.

3. Игри



Забележка: Вашият игромат трябва да е включен, за да използвате тази функция. Не включвайте игромата, когато използването на безжични устройства е забранено или тяхното включване може да причини смущения или опасности.

Функционирането на игрите може да бъде ограничено, ако сте отворили много приложения. Затова, затворете другите приложения, преди да играете игри.

Можете да използвате основните клавиши за игра  и  за играене на игри. Други клавиши могат да се използват в зависимост от играта, вижте инструкциите, доставени с играта, за повече информация.



Съвет! Можете да приемете и прекратите повикване, докато играете на играта.



Забележка: Играенето на игри консумира енергия и се намалява времето на работа на игромата.



Забележка: Музикалният плеър не е достъпен, докато играете на игрите.

Можете да закупите най-различни игри за вашия игромат. За наличността на различни игри се свържете

с одобрен от Nokia доставчик на игри или посетете www.n-gage.com.


Стартиране на игра




Забележка: Изключете USB кабела от игромата, преди да започнете да играете игри.

Всяка игра се доставя на отделна карта с памет. Поставете картата с памет в игромата Nokia N-Gage. Вижте "Карта с памет", стр. 27. Иконата на играта се появява автоматично в главното **Меню** като девета икона.

За повече информация вижте инструкциите за игра, доставени с играта. Можете също така да играете игри Java, които сте изтеглили от Интернет. Вижте "Инсталиране на приложение Java", стр. 130.

Натиснете **Меню**, превъртете до иконата на играта и натиснете .



Съвет! Натиснете **Меню** → , за да стартирате играта.

Стартиране на игра за двама играчи


Можете да играете някои игри като игра за двама играчи посредством Bluetooth връзка с приятел, който има същата игра на съвместимо устройство. Преди да започнете игра за двама, се уверете, че Bluetooth настройките на устройствата са съвместими. Вижте "[Bluetooth връзка](#)", стр. 136. Вижте инструкциите, доставени с играта, за подробности относно това, как да стартирате играта, различни нива, допълнителни функции и др.

Стартиране на игра за няколко играчи

Можете да играете някои игри с няколко играчи посредством Bluetooth връзки с приятели, които имат същата игра на съвместимо устройство. Преди да започнете игра за няколко играча, се уверете, че Bluetooth настройките на устройствата са съвместими. Вижте "[Bluetooth връзка](#)", стр. 136. Вижте инструкциите, доставени с играта, за подробности относно това, как да стартирате играта, различни нива, допълнителни функции и др.

4. Музикален плеър и радио


С вашия игромат можете да слушате музика, запаметена на картата с памет или радио. Можете също така да записвате музика от радиото или външен източник. Можете да записвате или прехвърляте песни на вашата карта с памет, приблизително с качеството като на компактдиск.


 **Забележка:** Картата с памет може да показва данните на първите 255 песни.

За прехвърляне на песни от съвместим компютър на игромата вижте "[Nokia Audio Manager](#)", стр. 38.

Музикален плеър





 **Забележка:** Вашият игромат трябва да е включен, за да използвате тази функция. Не включвайте игромата, когато използването на безжични устройства е забранено или тяхното включване може да причини смущения или опасности.



➡ Отидете в **Меню**→**Медия**→ *Музик. плеър*, за да отворите Музикалния плеър, или натиснете .

С *Музик. плеър* можете да слушате песни, които сте запаметили в картата с памет. За да слушате, включете

слушалките (Вижте "[Поставяне и използване на слушалките](#)", стр. 15) към игромата или слушайте през високоговорителя.



 **Забележка:** Музика може да се възпроизвежда само от карти с памет от 32MB, 64MB или 128MB. Други карти с памет не се поддържат.

 **Забележка:** Използването на *Музик. плеър* консумира допълнителна енергия и се намалява времето на работа на игромата.





 **Съвет!** За да включите бързо *Музик. плеър*, натиснете специалния клавиш на Музикалния плеър .

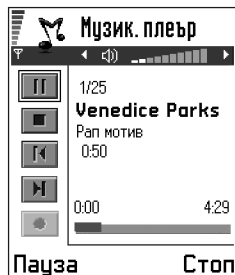
 **ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!** Слушането на силна музика може да повреди слуха ви.

След като веднъж сте включили *Музик. плеър*, той започва да възпроизвежда песни.


За да настроите силата на звука на слушалките или високоговорителя, натиснете  или , за да увеличите или намалите силата на звука.

Слушане на музика

Можете да изберете пусни/пауза – , стоп – , предишна песен – , следваща песен –  и запис – , като натиснете  или , за да маркирате контролния бутон, и след това натиснете , за да изберете.



Опции в Музикалния плеър: *Списък с песни, Настройки, Актив. високогов. / Деакт. високогов., Помощ и Изход.*



 **Съвет!** Можете също така да натиснете бутона на слушалките, за да изберете следващата песен.



В *Списък с песни* можете да прегледате и пуснете песните, които сте запомнили в игромата.

Опции в Списъка с песни:

Пусни, Изтрий, Преименувай, Добави в сп. песни / Изтрий от списъка, Помощ и Изход.

За да прегледате запомнени песни, натиснете *Опции* → *Списък с песни*.

 **Съвет!** Когато слушате музика, можете да натиснете , за да се покажат наличните *Опции*.

За да прослушате някоя от песните в *Списък с песни*, натиснете  или , за да маркирате песента, и след това натиснете **Опции** → *Пусни*.

Можете да приемате и осъществявате повиквания, докато слушате музикалния плеър. По време на повикване, песента преминава в режим пауза и музикалният звук на плеъра спира. Когато прекратите повикването, музикалният плеър автоматично ще възстанови работата си.

За да приемете входящо повикване, докато използвате слушалките, натиснете клавиша на слушалките. *Музик. плеър* спира, когато звъни игромата. За да приключите повикването, отново натиснете бутона на слушалките. Вижте "*Поставяне и използване на слушалките*", стр. 15 за повече информация.

За да промените настройките, натиснете *Опции* и изберете *Настройки*. Имате следните опции:

- *Стил на звука:* Можете да изберете стила на песните, които слушате, за да се настроят автоматично опциите на еквилайзъра, например нивата на Бас/Високи и Баланс в съответствие с избрания стил. Това може да повиши качеството на възпроизвеждане. Стилете са следните: *Рок, Поп, Танцов, Джаз, Класически, Латино и Нормален*.
- *Опции за прослушв.:* Изберете *Нормален*, за да прослушате песни, запомнени в игромата в реда, в който са в списъка с песни. Можете също така да изберете *Случайно* или *Повторение*.

- **Допълнителен бас:** Можете да добавите повече бас към настоящия музикален стил.

Опции в Настройки:
Промени, Помощ и Назад.

Записване от външно устройство




Можете да свържете игромата със съвместима външна аудио система, например CD-плеър, и да записвате музика директно на игромата.



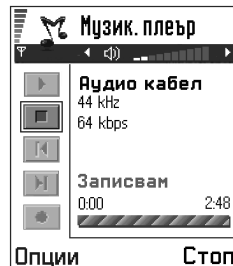
Забележка: Не използвайте тази функция противозаконно! Музиката може да е защитена с авторски права. Записът на такава музика е разрешен само за лична употреба. Копирането на такава музика с цел продажба или разпространение е противозаконно.

Записване на песен от съвместима външна аудио система.

- 1 Свържете външната аудио система. Вижте "Поставяне и използване на доставените кабели", стр. 16 за повече информация.
- 2 Натиснете **Меню** → **Медия** → **Музик. плеър**.

- 3 Натиснете , за да маркирате контролния бутон за запис , и след това натиснете , за да запишете. За да спрете записа, натиснете **Стоп**.
- 4 Въведете име на песен и натиснете **ОК**.


Можете да приемате и осъществявате повиквания, докато записвате. Силата на звука на музикалния плеър се заглушава, но записването продължава във фонов режим. Когато прекратите повикването, екранът на музикалния плеър автоматично ще се възвърне.





Радио



Забележка: Вашият игромат трябва да е включен, за да използвате тази функция. Не включвайте игромата, когато използването на безжични устройства е забранено или тяхното включване може да причини смущения или опасности.

- ➡ Отидете в **Меню** → **Медия** → **Радио**, за да отворите Радио или натиснете .

Можете да слушате *Radio* с игромата, като използвате слушалките (Вижте "Поставяне и използване на слушалките", стр. 15) или високоговорителя. Кабелът на слушалките служи за антена на радиото, така че го оставете да виси свободно и се уверете, че е свързан.

За да настроите силата на звука на слушалките или високоговорителя, натиснете  или , за да увеличите или намалите силата на звука.



Забележка: Качеството на радиопредаването зависи от покритието на радиостацията в тази конкретна зона.












ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ! Слушането на силна музика може да повреди слуха ви.

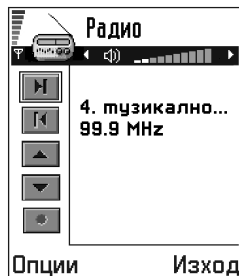


Съвет! Натискането на клавиша на слушалките избира следващия съхранен канал.



Съвет! За да включите бързо *Radio*, натиснете специалния клавиш за радио .

Можете да изберете следващия канал , предходния канал , Автоматична настройка нагоре , Автоматична настройка надолу  и запис , като натиснете  или , за да маркирате контролния бутон, и след това натиснете  за избор.



Опции в Радио: *Канали, Актив. високогов. / Изкл. високоговор., Авт. настр. нагоре, Авт. настр. надолу, Ръчна настройка, Запомети канал, Помощ и Изход.*

Настройване на радиоканал



- Когато *Radio* е включено, изберете **Опции** → *Авт. настр. нагоре* или *Авт. настр. надолу* за автоматично настройване. Когато се намери канал, на дисплея се показва новата честота.




Забележка: Ако имате вече запаметени радиоканали, може да се покажат и името на канала и неговият номер.




Забележка: Обхвата на честотата е от 87.5-108.0 MHz.

- Можете да настройвате и ръчно, като изберете **Опции** → *Ръчна настройка* и натиснете  или , за да придвижите честотата нагоре или надолу (през 0.05 MHz).



Съвет! Ако знаете желаната честота, използвайте клавиатурата, за да я въведете директно (натиснете  за десетична запетая).

- За да съхраните канала в игромата, изберете **Опции** → *Запомети канал*. Превъртете до мястото, където искате да запаметите канала, и натиснете **ОК**. Въведете името на радиоканала и натиснете **Избери**.


 **Забележка:** Празните места се появяват на дисплея с предварително зададена честота от 87,5 MHz.

Използване на Радио


Опции в списъка с канали:

*Прослушване, Актив. високогов. / Изкл. високоговор.,
Преименуване, Изтриване, Помощ и Изход.*

Когато *Radio* е включено, може да го изключите, като натиснете **Изход**.


 **Забележка:** Когато е активиран високоговорителят, слушалките се заглушават.

Можете да приемате и осъществявате повиквания, докато слушате радио. По време на повикване, силата на звука на радиото се заглушава. Когато прекратите повикването, радиото автоматично ще възстанови работата си.




 **Забележка:** Използването на *Radio* консумира енергия и се намалява времето на работа на игромата.




Ако вече имате запаметени радиоканали, можете да изберете **Опции** → *Канали*, за да изберете канала, който искате да слушате. Можете също така да изберете радиоканал от 1 до 9, като натиснете съответния цифров клавиш. Можете също така да изберете радиоканал от 10 до 20, като натиснете един цифров


клавиш веднага след друг, например $1 + 0 = 10$, $1 + 5 = 15$ и $2 + 0 = 20$.

 **Забележка:** Ако слушалките се разкачат, *Radio* ще спре след 5 минути и ще се затвори.

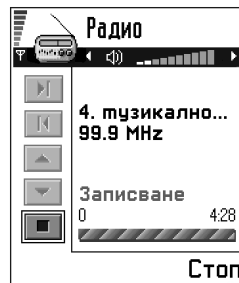
Записване от Радио

Можете да запишете текущия радиоканал, като натиснете , за да маркирате контролния бутон за запис , и след това натиснете  за запис. Въведете име на песен и натиснете **ОК**.

 **Забележка:** Когато в режим на записване бутон за запис  стане контролният бутон за спиране .

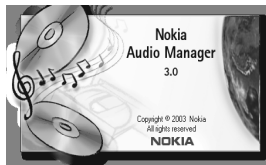
 **Съвет!** Можете да използвате и **Стоп**.

Можете да приемате и осъществявате повиквания, докато записвате от радиото. Силата на звука на радиото се заглушава и записването продължава във фонов режим. Когато прекратите повикването, радиото автоматично ще възстанови работата си. Можете да възпроизведате записите си от радиото с музикалния плеър.



Nokia Audio Manager

С Nokia Audio Manager можете да избирате цифрови музикални парчета от съвместим компютър и да ги прехвърляте на картата с памет на вашия



игромат Nokia N-Gage. Софтуерът Nokia Audio Manager ви позволява също да създавате списъци с музика M3U на вашия компютър, свързани с MP3 песни или песни, запаветени от компактдиск. За да може компютърът да осъществи достъп до мястото на съхранение на медията (карта с памет) в игромата, трябва да свържете игромата с компютъра, използвайки доставения кабел DKE-2 USB Mini-B. Вижте "Поставяне и използване на доставените кабели", стр. 16. Съдържанието на картата с памет на игромата може да се види в полето Mobile Device (Мобилно устройство) на прозореца *Music Studio* (Музикално Студио) на Nokia Audio Manager. Песните в списъка могат например да бъдат прехвърлени от вашите компактдискове.



Забележка: Когато използвате Nokia Audio Manager, трябва само да свържете игромата с компютъра чрез доставения кабел DKE-2 USB Mini-B (Вижте "Поставяне и използване на доставените кабели", стр. 16.); всичко останало се прави на компютъра.



Забележка: Не използвайте тази функция противозаконно! Музиката може да е защитена с авторски права. Записът на такава музика е разрешен само за лична употреба. Копирането на такава музика с цел продажба или разпространение е противозаконно.



Съвет! Можете да намерите приложението в CD-ROM-а, доставен в продажбената опаковката.

Системни изисквания

За да инсталирате и използвате Nokia Audio Manager, ви е необходимо следното:

- Компютър, съвместим с Intel, работещ с операционна система Windows 98 Second Edition, Millennium Edition, Windows 2000 или Windows XP.



Забележка: Софтуерът не се поддържа от компютър, чиято система е била повишена от Windows 95 или 3.1 на Windows 98.

- Pentium MMC 266 MHz CPU (препоръчва се Pentium 300 MHz),
- поне 35 MB свободно пространство на диска,
- препоръчва се минимум 48 MB свободна памет, за Windows 2000 се предлага 64 MB,
- дисплей с пиксели 800 x 600 и повече от 65536 цвята, настройки за силни цветове,
- CD-ROM драйвер стандарт SCSI/ANSI X3T10-1048D. Стандарт ATAPI/SFF-8020i.

Инсталиране на Nokia Audio Manager



Забележка: Не свързвайте USB кабела с вашия компютър, преди да сте инсталирали софтуера за компютър Nokia Audio Manager от CD-ROM-а, доставен в продажбената опаковка на игромата Nokia N-Gage.

- 1 Стартирайте Windows.
- 2 Поставете CD-ROM-а, доставен с продажбената опаковка, в CD-ROM драйвера на вашия компютър.
- 3 CD-ROM-ът би трябвало да се стартира автоматично. Ако това не стане, отворете Windows Explorer и изберете CD-ROM драйвера, в който сте поставили CD-ROM-а. Кликнете с десния бутон върху иконата на Nokia Audio Manager и изберете Autorun (Автоматично стартиране).
- 4 Следвайте инструкциите за инсталация, които се появяват на дисплея на компютъра, за да приключите успешно инсталацията.
- 5 След като инсталацията на софтуера приключи, към вашите програми се добавя папка Nokia Audio Manager.



Забележка: Трябва да рестартирате компютъра след като инсталирате софтуера на Nokia Audio Manager.

Запаметяване на песни от компактдиск, използвайки Nokia Audio Manager

Отворете Nokia Audio Manager в компютъра; показва се първоначалният екран.

- 1 Поставете музикален диск в CD драйвера на компютъра и кликнете върху иконата на *CD Player* (CD плеър). По предварителна настройка, трябва да се показват всички данни за песните.
- 2 За да запаметите песни, изберете песните и кликнете върху бутона *Save tracks* (Запамети песни).



Забележка: Не изваждайте диска, докато запаметяването не е приключило. Индикаторът за извършваната операция ще покаже приблизително колко време ще отнеме да се запаметят песните.

- 3 За да прехвърлите запаметените песни в *Music Studio* (Музикално студио), кликнете върху бутона + *Add* (Добави), изберете желаната песен (-и) и кликнете върху *Open* (Отвори).

Сегга можете да прехвърлите песните от *Music Studio* в игромата **N-Gage**.

Прехвърляне на песни на вашето устройство

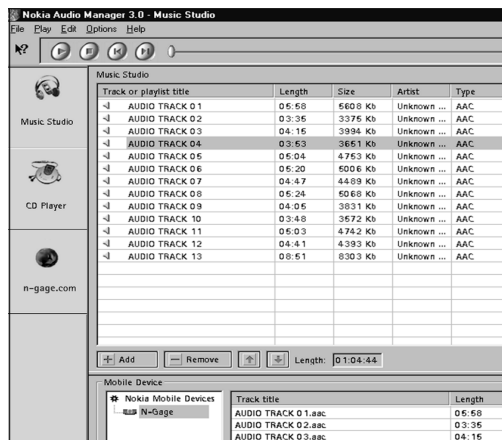
- 1 Запаметете песните и списъците с песни в *Music Studio* на Nokia Audio Manager, вижте предходния раздел или Помощта (Helps) на Nokia Audio Manager за повече инструкции.



Забележка: Уверете се, че съвместимият компютър и игроматът са свързани, използвайки

доставения USB кабел. Вижте "Поставяне и използване на доставените кабели", стр. 16.

- Отворете Nokia Audio Manager в компютъра; показва се първоначалният екран.
- Кликнете върху иконата в полето за мобилни устройства на *Music Studio*.
- Изберете песните или списъците с песни, които искате да прехвърлите на картата с памет на вашия игромат: маркирайте желаните песни или списъци с песни, като кликнете върху тях.



- Кликнете върху *Transfer to device* (Прехвърли в устройство).

Ако сте избрали повече музика отколкото побира картата с памет, ще получите съобщение за грешка. Анулирайте някои от избраните песни, докато изборът от песни се побере.

Прехвърляне с Windows Explorer


Възможно е да използвате Windows Explorer, за да прехвърляте песни с формат MP3 или .AAC в картата с памет на игромата.




Забележка: Уверете се, че съвместимият компютър и игроматът са свързани, използвайки доставения USB кабел. Вижте "Поставяне и използване на доставените кабели", стр. 16.

- Отворете Windows Explorer и вижте дисковете, поставени в компютъра. Един от обозначените драйвери трябва да показва игромата **N-Gage** (локален диск). Кликнете върху това, за да видите прозорец, показващ съдържанието на картата с памет на игромата.
- Отворете втори Windows Explorer и вижте съдържанието на папката в компютъра, откъдето искате да прехвърлите песни MP3 и .AAC.
- Изберете песните от съвместимия компютър, които искате прехвърлите на игромата, след което ги преместете с влачене и пуснете в първия прозорец. Сега песните ще бъдат прехвърлени на игромата и могат да бъдат възпроизведени от *Музик. плеър*. Преди да прехвърлите песни с Windows Explorer проверете размера на файловете, които ще се

прехвърлят. Изчакайте приблизително 10 секунди за всеки 1MB, който ще се прехвърля. Не прекъсвайте прехвърлянето и не отстранявайте кабела преди процеса да е приключил.

 **Важно!** Windows Explorer може да покаже, че прехвърлянето на файлове е завършено преди да е изминало достатъчно време. Това може би не е така и трябва да оставите около 10 секунди за всеки 1MB, който ще се прехвърля. Ако прехвърлянето се прекъсне по-рано, файловете може да не се прехвърлят.

 **Забележка:** Прехвърлените с Windows Explorer файлове не се виждат в прозореца на Nokia Audio Manager Mobile Device.

Ако сте избрали повече музика отколкото побира картата с памет на игромата, ще получите съобщение за грешка. Отстранете някои песни и опитайте отново.

Прозорец на n-gage.com

Nokia Audio Manager включва прозорец за прелистване в Интернет. По предварителна настройка този браузър има начална страница n-gage.com. Всеки URL може да бъде въведен в полето за адреси. За да търсите в Интернет, в полето за адреси трябва да е въведен адрес на сайт, който има търсачка. Песни от Интернет трябва да се изтеглят на компютъра преди да могат да бъдат добавени към прозореца *Music Studio* за прехвърляне в игромата.

Други функции

Поддържани видове песни

Nokia Audio Manager поддържа MP3 песни и M3U списъци с песни. Списъци с песни могат да се създават в *Music Studio*. Когато списък с песни е избран за прехвърляне в картата с памет на игромата, само споменатите в списъка песни се прехвърлят. Песни, създадени от CD плеъра, имат разширение на файла .AAC. Тези файлове могат да бъдат пускани на компютъра с Nokia Audio Manager и прехвърляни на картата с памет на игромата.

Полета за промяна в песни на съвместимия компютър





Когато песни или списъци с песни са показани в *Music Studio*, е възможно да се редактира информация за песента или изпълнителя. Вижте помощта на Nokia Audio Manager за повече подробности.



5. Настройки

↩ Отидете в Меню → Инструм. → Настройки.

Промяна на общите настройки

- 1 Превъртете до някоя група настройки и натиснете , за да я отворите.
- 2 Превъртете до някоя настройка, която желаете да промените, и натиснете , за да:
 - превключите между опциите, ако са само две (**Включено/Изключено**).
 - отворите списък с опции или редактор.
 - отворите прозорец със скала, натиснете  или , съответно за да увеличите или намалите стойността.

Настройки на телефона







Общи

- *Език на телефона* – можете да промените езика, на който се изписват текстовете на дисплея на вашия игромат. Тази промяна ще засегне също формата за дата и час и използваните разделителни знаци, например при изчисления. Ако изберете *Автоматично*, игроматът избира език според информацията от вашата СИМ-карта. След като сте



променили езика на изписване на дисплея, трябва да рестартирате игромата.




Забележка: Промяната на настройките за *Език на телефона* или *Език за писане* засяга всяко приложение във вашия игромат, като промяната остава валидна, докато не смените отново тези настройки.


- *Език за писане* – можете да промените езика за писане на вашия игромат. Смяната на езика засяга:
 - символите, които са на разположение, когато натиснете някой клавиш ( – ,
 - използвания речник за предсказуем текст и
 - специалните символи, които са достъпни, когато натиснете клавишите  и .



Пример: Вие използвате игромат, в който текстовете се изписват на дисплея на английски, но желаете да пишете всичките си съобщения на френски език. След като смените езика, речникът за предсказуем текст ще търси думи на френски език и най-разпространените специални символи или пунктуационни знаци, използвани във френския, когато натиснете клавишите  и .




Съвет! Можете да направите тази промяна и в някои от редакторите. Натиснете  и изберете *Език за писане*:

- *Речник* – за избиране на въвеждането на предсказуем текст *Включване* или *Изключване* за всички редактори в играта. Можете да промените тази настройка и когато се намирате в редактор. Натиснете  и изберете *Речник* → *Активирай речника* или *Изключване*.





Забележка: Речникът за предсказуем текст не е на разположение за всички езици.

- *Поздрав/лого* – натиснете , за да отворите настройката. Поздравът или логото се появяват за малко всеки път, когато включите играта. Изберете *По подразбир.*, ако желаете да използвате предварително определено изображение. Изберете *Текст*, за да напишете поздравителна бележка (от най-много 50 букви). Изберете *Снимка*, за да изберете снимка или картинка от **Снимки**.
- *Ориг.настр.на тел.* – можете да възстановите някои от настройките на менютата в оригиналните им стойности. За да направите това, ви е необходим кодът за заключване. Вижте стр. 52. След възстановяване на настройките на играта може да му бъде необходимо повече време за включване.



Забележка: Всички документи и файлове, които сте създали, остават без изменения.

Режим на готовност

- *Фоново изображ.* – можете да изберете което и да е изображение за използване като фоново изображение в режим на готовност. Изберете *Да*, за да изберете изображение от **Снимки**.
- *Ляв клав. за избор* и *Десен клав. за избор* – можете да промените командите за бърз достъп, които се появяват над левия  и десния  клавиши за избор в режим на готовност. Освен към приложенията, можете да зададете командата за бърз достъп да води към дадена функция, например *Ново съобщ.*



Забележка: Не можете да въведете команда за бърз достъп до приложение, което сте инсталирали.

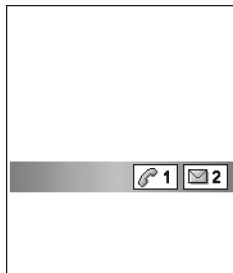
Дисплей

- *Контраст* – за промяна на контраста на дисплея към по-светло или по-тъмно.
- *Палитра* – за да промените цветната палитра, използвана на дисплея.
- *Време на екр. аним.* – екранната анимация се включва, когато изтече периодът от време без екранна анимация. Когато екранната анимация е



включена, дисплеят се изчиства и можете да видите полето на екранната анимация.

- За да деактивирате екранната анимация, натиснете произволен клавиш.
- **Екранна анимация** – изберете показаното в полето на екранната анимация: дата и час или текст, който вие сте написали. Мястото и фоновият цвят на полето на екранната анимация се променят на интервали от една минута. Също така екранната анимация се променя, за да се покаже броят нови съобщения или неприети повиквания.



Настройки за повикване



Забележка: За промяна на настройките за прехвърляне на разговорите отидете в **Меню** → **Инструм.** → **Прехвърляне**. Вижте ["Настройки за прехвърляне на повиквания"](#), стр. 22.

Изпр. на своя номер


- Тази услуга на мрежата позволява да настроите вашия телефонен номер да се покаже (*Включено*) или да не се покаже (*Изключено*) на лицето, на което

звъните. Тази функция може да се зададе от мрежовия оператор или доставчик на услуги, когато се абонирате (*Задаг.от мрежа*).

Чакащо повикване: (услуга на мрежата)

- Мрежата ще ви извести за новопостъпващо повикване, докато вие провеждате разговор. Изберете: *Активиране*, за да поискате от мрежата да активира изчакване на повикване, *Отмяна*, за да поискате от мрежата да изключи изчакване на повикване или *Провер. състояние*, за да проверите дали функцията е активирана или не.



Автом. пренабиране

- Когато тази функция е активирана, вашият игромат ще направи до десет опита за свързване след неуспешен опит за повикване. Натиснете  за спиране на автоматичното повторно набиране.




Инфо. след повикв.

- Активирайте тази настройка, ако желаете игроматът накратко да показва продължителността и стойността на последното повикване. За се изпише разходът, трябва да бъде включен *Лимит на разх./разг.* за вашата СИМ-карта. Вижте стр. 25.

Бързо набиране

- Изберете *Включване* и телефонните номера, присвоени на клавишите ( – ), могат да се избират чрез натискане и задържане на съответния клавиш. Вижте също ["Присвояване на клавиши за бързо набиране"](#), стр. 62.

Отг. произвол. клав.

- Изберете *Включване* и можете да отговорите на входящо повикване, като натиснете краткотрайно произволен клавиш, с изключение на ,  и .

Заета линия (услуга на мрежата)


- Тази настройка се появява само ако СИМ-картата поддържа два абонатни номера, т.е. две телефонни линии. Изберете коя телефонна линия (*Линия 1* или *Линия 2*) желаете да ползвате за повиквания или изпращане на текстови съобщения. Приемането на повиквания става и по двете линии, независимо от това коя е избрана.



Забележка: Няма да можете да осъществявате повиквания, ако изберете *Линия 2* и не сте се абонирали за тази услуга на мрежата.

За да забраните избора на линията, изберете *Промяна на линия* → *Деактивиране*, ако се поддържа от вашата СИМ-карта. За да промените тази настройка, ще ви бъде необходим ПИН2-кодът.



Съвет: За да превключвате между телефонните линии, натиснете и задръжте  в режим на готовност.

Настройки на връзката






Обща информация за връзките за трансфер на данни и точките за достъп



Ключови думи: Точка за достъп – Точката, в която вашият играмат се свързва с Интернет чрез повикване за трансфер на данни или връзка за пакети данни. Точката за достъп може да бъде осигурена, например от търговски доставчик на Интернет услуги (ISP), доставчик на услуги за мобилни устройства или от мрежов оператор.

За да определите настройки за точките за достъп, отидете в **Настройки** → *Свързване* → *Точки за достъп*.

За свързване с точка за достъп е необходима връзка за трансфер на данни. Вашият играмат поддържа три вида връзки за трансфер на данни:

- GSM повикване за данни ()
- повикване за високоскоростно предаване на данни по GSM () или
- (GPRS) връзка за пакети данни (.

Има три различни вида точки за достъп, които можете да определите: MMS точка за достъп, точка за достъп на браузъра и Интернет точка за достъп (IAP). Попитайте доставчика си на услуги кой вид точка за достъп е необходим за достъп до желаната от вас

услуга. Трябва да зададете настройките на точките за връзка, ако желаете, например:

- да изпращате и получавате мултимедийни съобщения,
- да изпращате и получавате електронна поща,
- да преглеждате страници на Браузъра,
- да изтеглите приложения Java™,
- да използвате Качване на снимки или
- да използвате играта като модем.

Вижте също "Индикатори на връзката за данни", стр. 10.

Повиквания за предаване на данни по GSM

Повикването за предаване на данни по GSM позволява скорости най-много до 14.4 Kbps. За евентуалното наличие и абонамент за услуги за трансфер на данни се обърнете към вашия мрежов оператор или към доставчика на услуги.

Минимум настройки, необходими за извършване на повикване за трансфер на данни

- За въвеждане на основните настройки за прехвърляне на данни по GSM, отидете в *Настройки* → *Свързване* → *Точки за достъп* и изберете **Опции** → *Нова точ. за достъп*. Попълнете следното:
Носител на данни: GSM данни, Номер за връзка, Тип сесия: Постоянна, Тип на пов. данни: Аналогово и Макс. скор. пренос: Автоматично.

Високоскоростна връзка за данни (Високоскоростно предаване на данни, HSCSD)



Ключови думи: Високоскоростното предаване на данни позволява скорост на трансфер на данни най-много до 43.2 Kbps.

За евентуалното наличие и абонамент за услуги за високоскоростно предаване на данни, моля, обърнете се към мрежовия си оператор или към доставчика на услуги.



Забележка: Предаването на данни в режим HSCSD може да изтощи батерията на играта по-бързо от обикновените повиквания или трансфер на данни, тъй като игратът може да изпраща данни по мрежата по-често.

Пакети данни (General Packet Radio Service, GPRS)



Ключови думи: Пакетите данни или General Packet Radio Service (Услуга за безжично предаване на пакети данни (GPRS), използва технологията на пакетите данни, при която информацията се изпраща на кратки пакети от данни по мобилната мрежа.

Минимум настройки, необходими за установяване на връзка за пакети данни

- Трябва да се абонирате за GPRS услугата. За евентуално наличие и абонамент за GPRS се обърнете към мрежовия си оператор или към доставчика на услуги.
- Отидете в **Настройки** → **Свързване** → **Точки за достъп** и изберете **Опции** → **Нова точ.за достъп**. Попълнете следното: **Носител на данни: GPRS** и **Име на точ./достъп**: въведете името, предоставено ви от доставчика на услуги. За повече информация вижте '**Създаване на точка за достъп**', стр. 47.

Ценообразуване за пакети данни и приложения

Заплащат се както активната GPRS връзка, така и приложенията, използвани чрез GPRS, като например използване на услуги за браузър, изпращане и получаване на данни и текстови съобщения. За повече информация за цените се обърнете към вашия мрежов оператор или към доставчика на услуги. Вижте също "**Брояч на пакети данни и таймер за връзки**", стр. 26.

Създаване на точка за достъп

Опции в списъка "Точки за достъп": *Промени, Нова точ.за достъп, Изтрий, Помощ и Изход.*

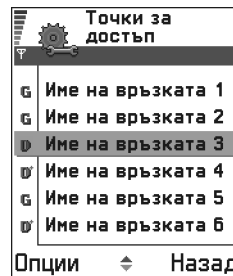
Може да имате предварително настроени точки за достъп в играта. Или може да получите настройки на точки за достъп във вид на електронно съобщение от вашия доставчик на услуги. Вижте "**Получаване на интелигентни съобщения**", стр. 90.

Ако няма дефинирани точки за достъп, когато отваряте **Точки за достъп**, от вас ще се очаква да създадете точка за достъп.


Ако вече има дефинирани точки за достъп, за да създадете нова точка за достъп, изберете **Опции** → **Нова точ.за достъп** и изберете:

- **Изп. основни настр.**, за да използвате основните настройки. Направете необходимите промени и натиснете **Назад**, за да запазите настройките.
- **Изп. съществ. настр.**, за да използвате информацията от съществуващите настройки като основа за настройките на новите точки за достъп. Отваря се списък на съществуващите точки за достъп. Изберете една и натиснете **ОК**.

Настройките за точките за достъп се отварят, като някои от полетата вече са запълнени.



Промяна на точка за достъп

Когато отваряте Точки за достъп, се отваря списъкът на вече наличните точки за достъп. Превъртете до точката за достъп, която желаете да промените, и натиснете .

Изтриване на точка за достъп

В списъка на точките за достъп, превъртете до тази, която желаете да отстраните, и изберете **Опции** → *Изтрий*.

Точки за достъп

Опции при промяна
настройки на точките за достъп: *Промени, Фини
настройки, Помощ и Изход*.

Тук виждате кратко обяснение за всяка настройка, която може да бъде необходима за различни връзки за данни и точки за достъп.



Забележка: Започнете да попълвате настройките от горе, защото, в зависимост от това каква връзка за данни изберете (*Носител на данни*) или дали трябва да поставите *Адрес на IP портала*, са налични само дадени полета за настройки.



Забележка: Внимателно следвайте инструкциите, предоставени от вашия доставчик на услуги.

- *Име на връзката* – дайте описателно наименование на връзката.


- *Носител на данни* – Възможностите са *GSM данни*, *Високоскор. GSM* и *GPRS*. В зависимост от това каква връзка за данни ще изберете, само някои от полетата ще бъдат достъпни. Попълнете всички полета, маркирани с **Определете** или с червена звездичка. Други полета могат да бъдат оставени празни, освен ако вашият доставчик на услуги не ви е дал други указания.



Забележка: За да можете да ползвате връзка за данни, операторът на мрежата трябва да поддържа тази възможност и при необходимост да я активира за вашата СИМ-карта.

- *Име на точ./достъп* (само за пакети данни) – Името на точката за достъп е необходимо, за да се установи връзка с мрежата за GPRS. Можете да получите точка за достъп от мрежовия оператор или доставчика на услуги.
- *Номер за връзка* (само за GSM данни и високоскоростно предаване) – Телефонният номер на модема в точката за достъп.
- *Име на абоната* – Въведете името на абоната, ако се изисква от доставчика на услуги. Името на абоната може да бъде необходимо, за да се осъществи връзка за данни и обикновено се осигурява от доставчика на услуги. Името на абоната често пъти изисква точно изписване на главните и малки букви.
- *Искане на парола* – ако трябва да въвеждате нова парола всеки път, когато се включвате към сървър

или ако не желаете да запазвате паролата си в игромата, изберете *Да*.

- *Парола* – Паролата може да бъде необходима, за да се осъществи връзка за данни и обикновено се осигурява от доставчика на услуги. Паролата често пъти изисква точно изписване на главните и малки букви. Когато изписвате паролата, буквите, които въвеждате, се появяват за малко и след това се сменят със звездички (*). Най-лесният начин за въвеждане на числа е да се натисне  и изbere *Вмъкване на номер* и след това продължете да въвеждате букви.
- *Удостоверяване* – *Нормално* / *Защитено*.
- *Адрес на IP портала* – IP адресът, който търсеният браузър портал използва.
- *Домашна страница* – в зависимост от това какво настройвате, изпишете:
 - адреса на услугата или
 - адреса на центъра за мултимедийни съобщения.
- *Защита на връзката* – Изберете дали за връзката следва да се използва Защита на нивото на транспортиране (TLS). Следвайте инструкциите, предоставени от вашия доставчик на услуги.
- *Тип сесия* – *Постоянна* / *Временна*.
- *Тип на пов. данни* (само за данни по GSM и високоскоростно предаване) – *Аналогова*, *ISDN в. 110* или *ISDN в. 120* определя дали игроматът използва аналогова или цифрова връзка. Тази настройка зависи както от вашия мрежов GSM оператор, така и от доставчика на Интернет услуги (ISP), тъй като

някои GSM мрежи не поддържат определени видове ISDN връзки. За подробности се свържете с вашия доставчик на Интернет услуги. Ако има на разположение ISDN връзки, те се установяват по-бързо от аналоговите методи.







Ключови думи: ISDN връзките са начин за установяване на повикване за данни между вашия игромат и вашата точка за достъп. ISDN връзките са цифрови от край до край и поради това предлагат по-кратки времена за настройка и по-високи скорости за данни от аналоговите връзки. За да използвате ISDN връзка, и вашият доставчик на Интернет услуги, и мрежовият оператор трябва да я поддържат.

- *Макс. скор. пренос* (само за данни по GSM и високоскоростно предаване) – Опциите са *Автоматично* / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200, в зависимост от това какво сте избрали в *Тип сесия* и *Тип на пов. данни*. Тази опция ви позволява да ограничавате максималната скорост на връзката, когато се използва високоскоростно предаване на данни. По-високите скорости на пренос могат да струват по-скъпо, в зависимост от мрежовия доставчик на услуги.



Забележка: Скоростите по-горе са максималните скорости, при които ще се използва вашата връзка. През времето на връзката експлоатационните скорости могат да се окажат по-ниски в зависимост от условията в мрежата.

 **Съвет!** Когато пишете, натиснете  за отваряне на таблицата на специалните символи. Натиснете , за да въведете интервал.

 **Съвет!** Вижте също "Настройки, необходими за мултимедийни съобщения", стр.84, "Настройки, необходими за електронна поща", стр. 87 и "Настройка на игромата за услугата браузър", стр. 121.

Опции→ Фини настройки

- *IP адр. на телефона* – това е IP адресът на вашето устройство.
- *Име на осн. сървър:* – IP адрес на първия DNS сървър.



Ключови думи: DNS – Услуга за наименоване на домейни. Това е Интернет услуга, която преобразува наименования на домейни, например **www.nokia.com** в IP адреси като **192.100.124.195**.

- *Име вторич. сървър:* – IP адрес на втория DNS сървър.



Забележка: Ако е необходимо да въведете *IP адр. на телефона*, *Име на осн. сървър* или *Име вторич. сървър*, свържете се с вашия доставчик на Интернет услуги, за да получите тези адреси.

Ако като вид връзка сте избрали повикване за предаване на данни или високоскоростно предаване на данни, се появяват следните настройки:

- *Обратно повикване* – тази опция позволява на сървъра да набере обратно след като сте направили първоначалното повикване. За да се абонирате за тази услуга, се свържете с вашия доставчик на услуги.
- *Тип обрат. повикв.* – Опциите са *Изп. сървър ном.* / *Изпол. друг ном.*. Попитайте вашия доставчик на услуги за точната настройка; тя ще зависи от конфигурацията на доставчика на услуги.
- *Ном. обр. повикване* – Въведете телефонния номер за данни на вашия игромат, който се използва от сървъра за обратно повикване. Обикновено този номер е телефонният номер за данни на вашия игромат.
- *Изп. PPP компресия* – Когато е настроена на *Да*, тази опция ускорява предаването на данни, ако се поддържа от далечния PPP сървър. Ако имате проблем с осъществяването на връзка, опитайте да настроите на *Не*. За указания се свържете с вашия доставчик на услуги.



Ключови думи: PPP (Point-to-Point Protocol – Протокол от точка до точка) – общ мрежов програмен протокол, който позволява на всеки компютър с модем и телефонна линия да се свързва направо с Интернет.

- *Изп. скрипт/регист.* – Опциите са *Да* / *Не*.
- *Скрипт/регистрация* – Въведете скрипта за регистрация.
- *Инициал. на модема* (Низ за инициализиране на модема) – Управлява вашия игромат, като използва

АТ командите на модема. Ако е необходимо, въведете символите, определени от вашия доставчик на GSM мрежата или доставчика на Интернет услуги.

GPRS

➡ Отидете в **Настройки** → **Свързване** → **GPRS**.

Настройките за GPRS засягат всички точки за достъп, използвайки връзка за предаване на пакети данни.

GPRS връзка – Ако изберете *Когато е налице* и се намирате в мрежа, която поддържа пакети данни, игроматът се регистрира в GPRS мрежата и изпращането на текстови съобщения ще става по GPRS. Също така по-бързо е, например стартирането на връзка за трансфер на пакети данни – за изпращане и получаване на електронна поща. Ако изберете *При необходим*, игроматът ще използва връзка за предаване на пакети данни само ако активирате приложение или извършите действие, което се нуждае от нея.

Точка за достъп – Наименованието на точката за достъп е необходимо, когато искате да използвате игромата си като модем за предаване на пакети данни към вашия компютър. За повече информация за модемните връзки вижте стр.142.



Забележка: Ако няма GPRS покритие и сте избрали *Когато е налице*, игроматът периодично ще

опитва да установи връзка за трансфер на пакети данни.

Повикване данни

➡ Отидете в **Настройки** → **Свързване** → **Повикване данни**.

Настройките за Повикване-данни засягат всички точки за достъп, използващи повиквания за данни и високоскоростно предаване на данни.

Онлайн време – Ако не се предприемат действия, повикването за данни автоматично се прекратява след определен период от време. Опциите са *Onreg. от абон.*, в който случай трябва да въведете време или *Неограничено*.

Дата и час



- Настройките за дата и час ви позволяват да определите датата и часа, използвани във вашия игромат, както и да промените формата и разделителните знаци на датата и часа. Изберете **Тип часовник** → **Аналогов** или **Цифров**, за да промените показания в режим на готовност часовник. Изберете **Авт. сверяване**, ако желаете мобилната телефонна мрежа да сверява информацията за дата, час и часови пояс във вашия игромат (услуга на мрежата).



Забележка: За да се задейства настройката *Авт. сверяване*, трябва да рестартирате игромата.



Съвет! Вижте също настройките за Език, стр. 42.

Защита



Телефон и СИМ

Обяснения за различните защитни кодове, които могат да бъдат необходими:

- **ПИН-код (4 до 8 цифри)** – ПИН-кодът (Персонален Идентификационен Номер) предпазва вашата СИМ-карта от неототоризирано използване. Обикновено ПИН-кодът се предоставя заедно със СИМ-картата.
След три последователни неправилни въвеждания на ПИН-кода, същият се блокира. Ако ПИН-кодът е блокиран, трябва да го отблокирате преди да можете да използвате отново СИМ-картата. Вижте информацията за ПУК-кода.
- **ПИН2-код (4 до 8 цифри)** – ПИН2-кодът, който се предоставя с някои СИМ-карти, се изисква за достъп до някои функции като броячите на разходите за разговори.
- **Код за заключване (5 цифри)**– Кодът за заключване може да се използва за заключване на игромата и клавиатурата, за да не се допусне неототоризирана употреба.



Забележка: Фабричната настройка на кода за заключване е **12345**. За да избегнете неототоризирана употреба на вашия игромат, променете кода за заключване. Пазете новия си код в тайна и го съхранете на сигурно място отделно от игромата си.

- **ПУК и ПУК2 кодове (8 цифри)** – ПУК кодът (Персонален Деблокиращ Ключ) е необходим за смяна на блокирал ПИН-код. ПУК2-кодът е необходим за смяна на блокирал ПИН2-код. Ако кодовете не са доставени заедно със СИМ-картата, се свържете с оператора, чиято СИМ-карта е във вашия игромат, за да се снабдите с кодовете.

Можете да промените следните кодове: код за заключване, ПИН-код и ПИН2-код. Тези кодове могат да съдържат само числата от **0** до **9**.



Забележка: Избягвайте използването на кодове за достъп, подобни на номерата за спешна помощ, например 112, за да предотвратите случайно набиране на спешния номер.

Искане на ПИН код – Когато искането на ПИН-код е активирано, кодът се изисква всеки път, когато игроматът се включва. Имайте предвид, че при някои СИМ-карти може да не се допуска деактивиране на искането на ПИН-код.

ПИН-код / ПИН2-код / Код за заключване – Отворете тази настройка, ако желаете да промените кода.



Съвет! За да заключите ръчно игромата, натиснете . Отваря се списък на командите. Изберете *Заключв.на телеф.*

Време за авт. закл. – Можете да зададете време за автоматично заключване – определено време, след което игроматът се заключва автоматично и може да бъде използван само ако се въведе правилният код. Въведете число за времето в минути или изберете *Няма*, за да изключите времето за автоматично заключване.

- За отключване на игромата, въведете кода за заключване.



Забележка: Когато игроматът е заключен, може да са възможни повиквания на спешния номер, програмиран в игромата (например 112 или друг официален спешен номер).

Закл. при друга СИМ – Изберете *Да*, ако желаете игроматът да иска кода за заключване, когато във вашия игромат бъде поставена неизвестна, нова СИМ-карта. Игроматът поддържа списък на СИМ-картите, които се разпознават като карти на собственика.



За да прегледате списъка на Фиксираните номера за набиране, отидете в *Меню* → *Инструм.* → *Фиксирано набир.*

Опции в екрана Фиксирано набиране: *Отваряне, Повикване, Новконтакт, Промени, Изтрий, Добави в Контакти, Добав. от Контакти, Помощ и Изход.*

Фиксирано набир. – Можете да ограничите изходящите си повиквания до избрани телефонни номера, ако това се позволява от СИМ-картата ви. За тази функция ви е необходим ПИН2-кодът. Когато тази функция е включена, можете да звъните само на тези телефонни номера, които са включени в списъка за фиксирано набиране, или които започват със същата цифра (цифри) като телефонен номер от списъка.



Забележка: Когато е включено фиксирано набиране, са възможни телефонни обаждания до определени аварийни телефонни номера в някои мрежи (напр. 112 или други официални аварийни номера).

- За добавяне на нови номера към списъка за Фиксирано набиране, изберете **Опции** → *Нов контакт* или *Добав. от Контакти*.

Затв. група абонати (услуга на мрежата) – Можете да обособите група хора, на които можете да звъните и които могат да ви звънят. За повече информация се свържете с мрежовия си оператор или с доставчика си на услуги. Изберете: *По подразбир.*, за да активирате обособената група, която е съгласувана с оператора на мрежата – *Включване*, ако желаете да ползвате друга група (трябва да знаете индексния номер на групата); или – *Изключване*.





Забележка: Когато повикванията са ограничени до Затворени потребителски групи, са възможни телефонни обаждания до определени аварийни


телефонни номера в някои мрежи (напр. 112 или други официални аварийни номера).

Потвърди СИМ усл. (услуга на мрежата) – За настройване на игромата за изпращане на потвърждаващи съобщения, когато използвате услугите на СИМ-картата.

Управл. на сертиф.

В основния екран на "Управление на сертификати" можете да видите списък на сертификатите за достъп, които са запаметени във вашия игромат. Натиснете , за да видите списъка на потребителските сертификати, ако е достъпен.


 **Ключови думи:** Сертификатите за достъп се използват от някои услуги на Браузъра, като например банкови услуги, за проверка на подписи или сертификати на сървъра или други сертификати за достъп.


 **Ключови думи:** Потребителските сертификати се издават на потребителите от орган по сертификация.

Опции в основния екран на управление на сертификати: *Съдърж.на сертиф., Изтриване, Настр. за доверие, Маркир./Демаркир., Помощ и Изход.*

Цифрови сертификати трябва да се използват, ако:

- желаете да се свържете он-лайн с банка или друг сайт или отдалечен сървър за извършване на действия, които включват трансфер на поверителна информация или
- желаете да намалите опасността от вируси или друг вреден софтуер и да сте сигурни в автентичността на софтуера, когато го изтеглите и инсталирате.

 **Ключови думи:** Цифровите сертификати се използват за проверка на произхода на страниците на Браузъра и инсталирания софтуер. На тях обаче може да се вярва само ако със сигурност се знае, че произходът на сертификата е автентичен.

 **Важно:** Наличието на сертификат само по себе си не дава никаква защита; работещият със сертификати трябва да ползва правилни, автентични или сигурни сертификати, за да се постигне по-висока защита.

Преглед на данните от сертификата – проверка на автентичността

Можете да бъдете сигурни в идентичността на портала на Браузъра или на сървъра, само когато са били проверени подписът и периодът на валидност на сертификата на портала на Браузъра или на сървъра.

Ще бъдете информирани на дисплея на игромата:

- дали идентичността на портала на браузъра или сървъра не е автентична или
- дали имате правилния сертификат за защита във вашия игромат.

За да проверите данните от сертификата, превъртете до някой сертификат и изберете **Опции**→ *Съдържа на сертиф.* Когато отворите данните на сертификата, Управление на сертификати проверява валидността на сертификата и може да се появи някоя от следните бележки:

- *Няма доверие в този сертификат* – Не сте задали на никое приложение да използва сертификата. За повече информация вижте следващия раздел 'Промяна на настройките за доверие на сертификат за достъп'.
- *Сертификат с изтекъл срок* – Срокът на валидност на избрания сертификат е изтекъл.
- *Сертификатът все още е невалиден* – Срокът на валидност на избрания сертификат още не е започнал.
- *Сертификатът е повреден* – Сертификатът не може да бъде използван. Свържете се с издателя на сертификата.

➡ **Важно:** Сертификатите имат ограничен срок. Ако се появи *Сертификат с изтекъл срок* или *Сертификатът все още е невалиден*, дори и сертификатът да е валиден, проверете дали текущите дата и час на вашия игромат са правилни.

Промяна на настройките за доверие на сертификат за достъп

- Превъртете до сертификат за достъп и изберете **Опции**→ *Настр. за доверие*. В зависимост от избрания сертификат се появява списък на

приложенията, които могат да го използват.

Например:

Услуги / Да – сертификатът може да удостоверява сайтове.

Мениджър прилож / Да – сертификатът може да удостоверява произхода на новите програмни продукти.

Интернет / Да – сертификатът може да удостоверява сървърите за изпращане на електронна поща и изображения.

➡ **Важно:** Преди да промените тези настройки, трябва да сте сигурни, че имате доверие на собственика на сертификата и че сертификатът принадлежи на посочения собственик.


Блок. повикв. (услуга на мрежата)





Блокирането на повиквания ви позволява да ограничите приемането и осъществяването на повиквания от вашия игромат. За тази функция ви е необходима паролата за блокиране, която можете да получите от вашия доставчик на услуги.

1 Превъртете до някоя от опциите за блокиране.

- 2 Изберете **Опции** → *Активиране*, за да поискате мрежата да наложи ограничения върху повикванията, *Отмяна* – за изключване на наложените ограничения върху повикванията или *Провер. състояние* – за проверка дали повикванията са блокирани или не.
- Изберете **Опции** → *Отмяна вс. забрани* за отмяна на всички включени блокировки на повиквания.
- Изберете **Опции** → *Пром. парола забр.*, за да промените паролата за блокиране.

 **Забележка:** Когато набирането е блокирано, са възможни телефонни обаждания до определени аварийни телефонни номера в някои мрежи (напр. 112 или други официални аварийни номера).

 **Забележка:** Блокирането на повиквания засяга всички повиквания, включително за предаване на данни.

 **Забележка:** Не можете едновременно да ползвате блокиране на входящите повиквания и прехвърляне на повиквания или фиксирано набиране. Вижте ["Настройки за прехвърляне на повиквания"](#), стр. 22 или ["Фиксирано набиране"](#), стр. 53.

Мрежа



Избор на мрежа

- Изберете *Автоматично*, за да настроите игромата автоматично да търси и да избере една от клетъчните мрежи, налични във вашия район, или
- Изберете *Ръчно*, ако желаете ръчно да изберете от списъка на мрежи предпочитаната мрежа. Ако връзката с ръчно избраната мрежа бъде изгубена, игроматът ще издаде звуков сигнал за грешка и ще поиска отново да изберете мрежа. Избраната мрежа трябва да има споразумение за роуминг с вашата домашна мрежа, т.е. с оператора, чиято СИМ-карта е в игромата ви.



Ключови думи: Споразумение за роуминг – Това е споразумение между два или повече доставчици на мрежови услуги с цел да могат абонатите на единия доставчик на услуги да използват услугите на другите доставчици на услуги.



Инфо за клет. мрежа

- Изберете *Включване*, за да настроите игромата да показва, когато се използва в клетъчна мрежа на базата на технологията Micro Cellular Network (MCN) и да активирате приемането на информация за клетките.

Настройки на аксесоари



Индикатори, показвани в режим готовност:


-  - свързани са слушалки.
-  - свързан е слухов апарат.

Превъртете до папка на аксесоар и отворете настройките:

- Изберете *Профил по подразб.*, за да изберете профила, който искате да се активира винаги, когато свържете избрания аксесоар с вашия игромат. Вижте "Профили", стр. 105.
- Изберете *Автоматич. отговор*, за да настроите игромата да отговаря на входящо повикване след интервал от пет секунди. Ако сигналът за входящо повикване бъде настроен на *Единич. сигнал* или *Без звук*, не можете да използвате автоматичен отговор.



6. Контакти

↔ За да отворите Контакти, натиснете  в режим готовност или отидете в **Меню**→ **Контакти**.

В Контакти можете да запаметявате и работите с информация за контакт, като например имена, телефонни номера и адреси.

Контакти използва общата памет. Вижте "Обща памет", стр. 17.

Можете също така да добавяте към картите за контакт персонални тонове на звънене, гласови маркери или умалени изображения. Можете да създавате групи за контакт, които ви позволяват да изпращате текстови съобщения или електронна поща на много получатели едновременно.

Опции в указателя Контакти:

Отвори, Повикване, Ново съобщение, Нов контакт, Промени, Изтриване, Направи дубликат, Прибав.към група, От групи, Маркир./Демаркир., Изпрати, Инф. за контакта, Помощ и Изход.



Ключови думи: Гласов маркер може да бъде всяка изречена дума, например нечие малко име. Гласовите маркери ви позволяват да извършвате телефонни повиквания просто чрез изричане на думата на глас.

Създаване на карти за контакт

- 1 Отворете Контакти и изберете **Опции**→ *Нов контакт*. Отваря се празна карта за контакт.
- 2 Попълнете полетата по ваша преценка и натиснете **Готово**. Картата за контакт се запаметява в паметта на устройството и се затваря, след което можете да я видите в указателя Контакти.


Копиране на контакти между СИМ-картата и паметта на игромата

- За да копирате имена и телефонни номера от СИМ-карта на вашия игромат, отидете в **Меню**→ **Инструм.**→ **Директория на СИМ-карт.** Изберете името (имената), които желаете да копирате, и изберете **Опции**→ *Коп. в Контакти*.

- Ако искате да копирате телефонен, факсов или номер на пейджър от Контакти във вашата СИМ-карта, отидете в Контакти, отворете карта за контакт, превъртете до номера и изберете **Опции** → *Копир. в СИМ dip.*

Промяна на карти за контакт

Опции при промяна на карта за контакт: *Добавяне иконка / Премахни иконка, Добави данни, Изтр. данните, Редак. етикет, Помощ и Изход.*

- 1 В указателя Контакти превъртете до картата за контакт, която желаете да промените, и натиснете , за да я отворите.
- 2 За да промените информацията във картата, изберете **Опции** → *Промени.*
- 3 За да запазите промените и да се върнете в екрана на картата за контакт, натиснете **Готово.**




Изтриване на карти за контакт

- В указателя Контакти превъртете до картата за контакт, която искате да изтриете, и изберете **Опции** → *Изтриване.*

Изтриване на поредица карти за контакт

- 1 Маркирайте картите, които трябва да бъдат изтрети. Превъртете до контакта, който искате да изтриете, и изберете **Опции** → *Маркиране.* До картата за контакт се появява отметка.

- 2 След като маркирате всички контакти, които желаете да изтриете, изберете **Опции** → *Изтриване.*

 **Съвет!** Можете също да маркирате много елементи и като натиснете и задържите , и същевременно натиснете . Вижте също стр. 13.

Добавяне и отстраняване на полета в картата за контакт

- 1 Отворете карта за контакт и изберете **Опции** → *Промени.*
- 2 За да добавите ново поле, изберете **Опции** → *Добави данни.*
За да изтриете поле, което не ви е необходимо, изберете **Опции** → *Изтр. данните.*
За да преименувате етикета на поле от карта за контакт, изберете **Опции** → *Редак. етикет.*



Вмъкване на картинка в карта за контакт

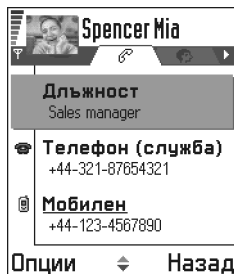
Има два различни вида картинки, които можете да добавите към карта за контакт. Вижте "Изображения и Кадрис", стр. 66 за повече информация как се запаметяват снимки.

- За да прикачите малко изображение към карта за контакт, отворете карта за контакт и изберете **Опции** → *Промени* и след това изберете **Опции** → *Добавяне иконка*. Умаленото изображение се показва и когато имате повикване от контакта.






Забележка: След като прикачите умалено изображение към карта за контакт, можете да изберете *Добавяне иконка*, за да замените изображението с друго умалено изображение, или можете да изберете *Премахване иконка*, за да отстраните изображението от картата за контакт.

- За да добавите изображение към карта за контакт, отворете картата за контакт и натиснете , за да отворите екран Изображения . За да прикачите изображение, изберете **Опции** → *Добави снимка*.



номер: *Повикв., Ново съобщение, Промени, Изтриване, По подразбиране, Прибав. глас. марк. / Гласови маркери, Присв. бърз набор / Прем. бърз набор, Тон на звънене, Копир. в СИМ дигр., Изпрати, Помощ и Изход.*

Екранът на информацията за контакт  показва цялата информация, въведена в картата за контакт. Натиснете , за да отворите екран Изображения .



Забележка: В екрана на информацията за контакт се показват само полетата, които съдържат информация. Изберете **Опции** → *Промени*, ако искате да видите всички полета и да добавите повече данни за контакта.

Присвояване на предварително определени номера и адреси

Ако даден контакт има няколко телефонни номера или адреса за електронна поща, за да се ускори повикването и изпращането на съобщения, можете да изберете някои от тях за използване като предварително определени (по подразбиране).


- Отворете карта за контакт и изберете **Опции** → *По подразбиране*. Появява се изскачащ прозорец, изброяващ различните опции.



Пример: Превъртете до *Телефонен номер* и натиснете **Присв.** Появява се списък на телефонните номера в избраната карта за контакт. Превъртете до този, който желаете да ползвате като

Преглеждане на карта за контакт


Опции при преглеждането на карта за контакт, когато е селектиран телефонен


предварително определен, и натиснете . Когато се върнете в екрана на картата за контакт, ще видите предварително определения номер подчертан.

Гласово набиране


Можете да осъществите телефонно повикване като изречете гласов маркер, който е добавен към картата за контакт. Всяка изказана дума (-и) може да служи като гласов маркер. Преди да използвате гласово набиране, имайте предвид че:


- Гласовите маркери не зависят от езика. Те зависят от гласа на говорещия.
- Гласовите маркери са чувствителни към фоновия шум. Запишете ги и правете повикванията в тиха среда.
- Много къси имена не се приемат. Използвайте дълги номера и избягвайте подобни имена за различни номера.


 **Забележка:** Трябва да произнесете името точно по същия начин, както когато сте го записали. Това може да е трудно, например в шумна среда или при опасност, така че не би трябвало да разчитате само на гласово набиране при всички обстоятелства.

 **Пример:** За гласов маркер можете да използвате име на човек, например "мобилният на Джон".


Добавяне на гласов маркер към телефонен номер


 **Забележка:** Гласови маркери могат да се добавят само към телефонни номера, съхранени в паметта на игромата. Вижте "Копиране на контакти между СИМ-картата и паметта на игромата", стр. 58.

 **Забележка:** Към една карта за контакт може да има само един гласов маркер.


- 1 В указателя Контакти превъртете до картата за контакт, към която искате да прикачите гласов маркер, и натиснете , за да отворите картата.
- 2 Превъртете до номера, към който желаете да прикачите гласов маркер, и изберете **Опции** → *Прибав. глас. марк.*
- 3 Появява се текстът *Натиснете Старт, след което говорете след сигнала*.
Когато записвате, дръжте игромата близо до устата. След началния тон изречете ясно думата(-ите), която искате да запишете като гласов маркер.
 - Натиснете **Старт**, за да запишете гласов маркер.
От игромата се чува стартовият тон и на дисплея се появява съобщението *Говорете сега*.
- 4 След записа игроматът възпроизвежда записания маркер и на дисплея се появява *Възпр. на гласов маркер*. Ако не искате да съхраните записа, натиснете **Спри**.
- 5 Когато гласовият маркер е съхранен успешно, на дисплея се появява *Гласовият маркер е запаметен и*


се чува сигнал. Появява се символ ☎ до номера в картата за контакт.


 **Забележка:** Игротатът ви може да има до 25 телефонни номера, към които са прикачени гласови маркери. Ако паметта се е запълнила, изтрийте някой от гласовите маркери.

 **Съвет!** За да прегледате списъка на въведените от вас гласови маркери, изберете **Опции** → *Инф. за контакта* → *Гласови маркери* в указателя Контакти.


Повикване чрез изричане на гласов маркер

 **Забележка:** Трябва да изречете гласовия маркер точно по същия начин, както когато сте го записали.

- 1 В режим на готовност натиснете и задръжте . Чува се краткотраен сигнал и на дисплея се появява *Говорете сега*.
- 2 Когато осъществявате повикване чрез изричане на гласов маркер, се използва високоговорителят. Дръжте игротата близо до устата и лицето си и произнесете ясно гласовия маркер.
- 3 Игротатът възпроизвежда оригиналния гласов маркер, показва името и номера и след 1,5 сек набира номера на разпознатия гласов маркер.

 **ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!** Докато се използва високоговорителят, не дръжте игротата близо до ухото си, защото звукът може да е доста силен.

- Ако игротатът възпроизведе неправилен гласов маркер или за да опитате повторно гласово набиране, натиснете **Повтори**.

 **Забележка:** Когато приложение, използващо повикване за трансфер на данни или GPRS връзка, изпраща или приема данни, не можете да осъществявате повикване чрез гласово набиране. За да осъществите повикване чрез използване на гласов маркер, прекратете всички активни връзки за трансфер на данни.

Възпроизвеждане, изтриване или промяна на гласов маркер

За да възпроизведете, изтриете или промените гласов маркер, отворете карта за контакт и превъртете до номера, който има гласов маркер (обозначен с ☎), и изберете **Опции** → *Гласови маркери* → и след това или

- *Простушване*, за да чуете отново гласовия маркер, или
- *Изтриване* – за да изтриете гласовия маркер, или
- *Промени* – за да запишете нов гласов маркер. За запис натиснете **Старт**.

Присвояване на клавиши за бързо набиране

Бързото набиране е бърз начин за набиране на често използваните номера. Можете да присвоите клавиши за бързо набиране към осем телефонни номера. Номер 1 е запазен за гласовата пощенска кутия.


- 1 Отворете картата за контакт, за която желаете да въведете клавиш за бързо набиране, и изберете **Опции**→ *Присв. бърз набор*. Отваря се решетката за бързо набиране, показваща свободните номера.



- 2 Превъртете до номера и натиснете **Присвои**. Когато се върнете в екрана за информацията за контакт, до номера ще видите иконата за бързо набиране.
- За да извикате контакта чрез бързо набиране, настройте функцията **Меню**→ **Инструм.**→ **Настройки**→ **Настройки за повикване**→ *Бързо набиране на Включване*, отидете в режим на готовност и натиснете и задръжте клавиша за бързо набиране, докато повикването започне.

Добавяне на тон на звънене към карта за контакт или група

Можете да зададете тон на звънене за всяка карта за контакт и група. Когато този контакт или член на група ви потърси, игроматът възпроизвежда избрания тон на звънене (ако телефонният номер на обаждания е изпратен с повикването и вашият игромат го разпознае).

- 1 Натиснете , за да отворите карта за контакт или за да отидете в списъка на групите, и изберете група за контакт.
- 2 Изберете **Опции**→ *Тон на звънене*. Отваря се списък с тоновете на звънене.
- 3 Използвайте контролера, за да изберете тона на звънене, който желаете да ползвате за контакта или групата, и натиснете **Тон по подразбир.**
- За да изтриете тона на звънене, изберете *Тон по подразбир.* от списъка с тонове на звънене.



Забележка: При индивидуален контакт, игроматът винаги ще използва тона на звънене, който е бил определен последен. Следователно, ако първо промените тона на звънене на група, а след това тона на звънене на индивидуален контакт, който участва в тази група, тонът на звънене на индивидуалния контакт ще бъде използван, когато контактът ви се обади следващия път.

Изпращане на информация за контакт

- 1 В указателя Контакти превъртете до картичката, която желаете да изпратите.
- 2 Изберете **Опции**→ *Изпрати* след това изберете метода, като вариантите са: *Чрез SMS*, *Чрез ел-поща* (достъпно само ако правилните настройки за електронна поща са на място) или *Чрез Bluetooth*. Така картата за контакт, който желаете да изпратите, се превръща във "визитна картичка". За

повече информация вижте раздел "Съобщения" и "Изпращане на данни чрез Bluetooth", стр. 138.

- Можете да добавите получените визитни картички към вашия указател Контакти. За повече информация вижте "Получаване на интелигентни съобщения", стр. 90.



Забележка: Информация за контакт може да се изпрати или получи само от съвместими устройства.




Ключови думи: Когато изпращате или получавате информация за контакт, се използва терминът "визитна картичка". Визитната картичка е карта за контакт във формат, удобен за изпращане в текстово съобщение, обикновено това е форматът "vCard".

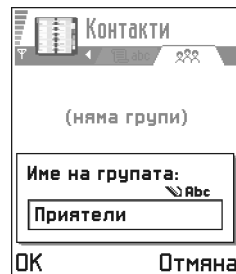
Работа с групи за контакт

Можете да създадете групи за контакти, които например могат да се използват като списъци за разпространение за изпращане на текстови съобщения и електронна поща. Вижте също стр. 63 за това как да добавите тон на звънене за група.


Опции в екрана на списъка на Групите: *Отваряне, Нова група, Изтриване, преименуване, Тон на звънене, Инф. за контакта, Помощ и Изход.*

Създаване на групи за контакт


- 1 В указателя Контакти, натиснете , за да отворите списъка Групи.
- 2 Изберете **Опции** → *Нова група*.
- 3 Въведете име за групата или използвайте предварително определеното име *Група* и натиснете **ОК**.




Прибавяне на членове в група

- 1 В указателя Контакти превъртете до контакта, който искате да добавите към група, и изберете **Опции** → *Прибави към група*. Отваря се списък на наличните групи.
- 2 Превъртете до групата, към която желаете да прибавите контакт, и натиснете .

Прибавяне на повече членове едновременно

- 1 В списъка Групи отворете група и изберете **Опции** → *Добави членове*.
- 2 Превъртете до някой контакт и натиснете , за да го маркирате. Повторете това действие върху всички контакти, които желаете да прибавите и натиснете **ОК**, за да ги прибавите към избраната група.

Отстраняване на членове от група

- 1 Отидете в списъка Групи, превъртете до групата, която желаете да промените, и натиснете .
- 2 Превъртете до контакта, който искате да отстраните, и изберете **Опции** → *Отстрани от група*.
- 3 Натиснете **Да**, за да отстраните контакта от групата.

Data Import

Можете да премествате данни от календара, контакти и списъка със задачи от различни телефони Nokia на вашия игромат, използвайки приложението Date Import на PC Suite за игромат Nokia N-Gage. Инструкции за използване на приложението могат да се намерят в онлайн помощта на PC Suite.

7. Изображения и Кадрис

Изображения



Забележка: Вашият игромат трябва да е включен, за да използвате тази функция. Не включвайте игромата, когато използването на безжични устройства е забранено или тяхното включване може да причини смущения или опасности.



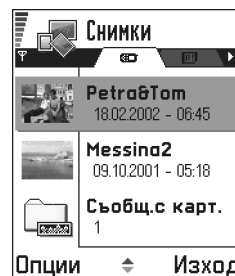
← Отидете в Меню → Медия → Снимки.

Съхраняване на картинки

Меню Изображения ви позволява да преглеждате, подреждате, изтривате и изпращате снимките и картинките, съхранени във вашия игромат. В Изображения можете да подреждате изображения, изпратени до вашата Входяща пощенска кутия в мултимедийно съобщение, или съобщение с картинка, като прикачен файл към електронна поща чрез Bluetooth връзка или запаметени от приложението Кадрис. След получаване на изображение във Входящата пощенска кутия трябва да я запаметите в Изображения.

В основния екран Изображения можете да видите списък от снимки и папки. В списъка можете да видите:


- датата и часа, в които е запаметено изображението,
- малко изображение, макет на снимката,
- броя елементи в дадена папка и
- икона, която показва дали изображенията или папките се намират в паметта на игромата или картата с памет, ако използвате такава.








Опции в Изображения:



Отваряне, Изпрати, Качване на снимки, Изтриване, Премести в папка, Нова папка, Маркир./Демаркир., Преименуване, Показване данни, Доб. към Фаворити, Актуал. иконките, Помощ и Изход.

Преглеждане на изображения

 **Забележка:** Когато отворите **Снимки** стартовият бутон е настроен на паметта на игромата.

- 1 Натиснете  или , за да преминете от една икона за памет на друга.
- 2 За да прелиствате изображенията, натискайте  и .
- 3 Натиснете , за да отворите изображение. Когато изображението е отворено, на дисплея можете да видите името му и броя на изображенията в папката.

Опции при преглеждане на изображение: *Изпрати, Завърти, Увеличаване, Намаляване, Цял екран, Изтриване, Преименуване, Показване данни, Доб. към Фаворити, Помощ и Изход.*


Когато преглеждате изображение, натискането на  или  ви прехвърля към следващата или предходната снимка в тази папка.


Можете да преглеждате и анимационни файлове GIF като всички други изображения. Анимациите се показват само веднъж. Когато анимацията свърши, виждате фиксирано изображение. За да видите анимацията отново, трябва да я затворите и пак да я отворите.

Мащабиране

- 1 Изберете **Опции** → *Увеличаване* или *Намаляване*. Можете да видите процента на мащаба в горната част на дисплея. Вижте също раздел *"Клавиши за бърз достъп"* по-долу в тази глава.


- 2 Натиснете **Назад** за връщане в първоначалния екран.

 **Забележка:** Процентът на мащаба не се съхранява постоянно.

 **Забележка:** Не можете да увеличавате анимации във формат GIF, докато се движат.



Цял екран

Ако изберете **Опции** → *Цял екран*, рамките около картинката се махат, за да можете да видите по-голяма част от изображението. Натиснете  за връщане в първоначалния екран.










Местене на фокуса

Когато мащабирате или преглеждате снимка в режим цял екран, използвайте контролера, за да местите фокуса наляво, надясно, нагоре и надолу, което ви позволява да погледнете по-отблизо дадена част от картината, напр. нейния горен десен ъгъл.

Завъртане

Изберете **Опции** → *Завърти* → *Ляво*, за да завъртите изображението на 90 градуса обратно на часовниковата стрелка или *Дясно*, за да завъртите изображението по посока на часовниковата стрелка. Позицията на завъртане не се съхранява постоянно.

Клавиши за бърз достъп


- Завъртане:  – обратно на часовниковата стрелка,  – по посока на часовниковата стрелка
- Превъртане:  – нагоре,  – надолу,  – наляво,  – надясно.
-  – увеличаване,  – намаляване, натиснете и задръжте за връщане към нормалния екран.
-  – превключване между цял екран и нормален екран.

Преглед на информация за изображенията

- За да видите подробна информация за някое изображение, превъртете до него и изберете **Опции** → *Показване данни*. Появява се списък с информация за изображението:
Формат – JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, *Не поддържа* или *Неизвестен*.
Дата и Време – когато изображението е създадено или запаметено,
n x n – размерът на изображението в пиксели,
Обем – в байтове или килобайтове (kB),

Цвят – Дейст. цвят, 65536 цвята, 4096 цвята, 256 цвята, 16 цвята, *Сива скала* или *Черно/бяло*.


Подреждане на изображения и папки

- За отстраняване на изображение или папка превъртете до тях и изберете **Опции** → *Изтриване*
- За преименуване на изображение или папка, превъртете до изображението или папката, които искате да преименувате, и изберете **Опции** → *Преименуване*. Въведете новото име и натиснете .

Вижте "*Действия, общи за всички приложения*", стр. 13 за допълнителна информация как се създават папки и как елементите се маркират и придвижват в папките.





Изпращане на изображения

Можете да изпращате изображения до съвместими устройства чрез различни услуги за съобщения.

- Превъртете до изображението, което искате да изпратите, и изберете **Опции** → *Изпрати*.
- След това изберете метода, като възможностите са:
Чрез мултимедия, *Чрез ел-поща* и *Чрез Bluetooth*.
 - Ако решите да изпратите изображението като електронна поща или мултимедийно съобщение, ще се отвори редактор. Натиснете , за да изберете получателя (-ите) от указателя *Контакти* или изпишете телефонния номер или адреса на електронната поща на получателя в полето *До*:

Добавете текст или звук и изберете **Опции**→
Изпрати. За повече информация вижте
"Създаване и изпращане на нови съобщения", стр.
82.

- Ако желаете да изпратите изображението чрез Bluetooth, вижте "Изпращане на данни чрез Bluetooth", стр. 138 за повече информация.

Съвет! Можете да изпратите няколко изображения наведнъж чрез Bluetooth. За да изпратите няколко изображения наведнъж, първо трябва да ги маркирате. За да маркирате няколко изображения наведнъж, използвайте командата **Опции**→*Маркир./Демаркир.* или натиснете и задръжте  и същевременно натиснете  или . Като се движите през избраното, до изображенията се появяват отметки. За да прекратите избирането, спрете контролера и пуснете .

Папка за съобщения с картинка



В Папката за съобщения с картинки можете да намерите графиките, които са ви били изпратени в съобщенията с картинки.

Опции в Папката за съобщения с картинка: *Отвори, Изпрати, Изтриване, Маркир./Демаркир., Преименуване, Показване данни, Помощ и Изход.*

Ако желаете да запазите графика, която сте получили в съобщение с картинка, отидете в **Съобщения**→

Входящи, отворете съобщението и изберете **Опции**→
Запомети.



Преглеждане на картинки

- 1 Превъртете до картинката, която желаете да видите, и натиснете . Картинката се отваря. Натиснете , за да видите следващата картинка в папката.
- 2 Натиснете **Назад**, за да се върнете към основния екран Картинки.

Кадръ

➡ Отидете в **Меню**→**Медия**→**Кадръ**.






Приложението Кадръ ви позволява да заснемете снимки от екрана на вашия игромат. След това можете да ги изпратите на вашите приятели в мултимедийни съобщения. Можете да оставите Кадръ във фон, така че да изчезне от екрана и да се активира само когато натиснете комбинация от клавиши, които задавате в Настройките (предварителната настройка е  + ). Вижте "Работа във фон", стр. 70 и "Промяна на настройките", стр. 70.



Опции в Кадр: *Работа във фон, Настройки, Помощ и Изход.*

Можете да изберете един от трите формата; *JPG ниско, JPG високо* или *MBM*.

- 1 Изберете **Меню**→**Медия**→**Кадр**.
- 2 Изберете **Опции**→ *Работа във фон*. Съобщението "Натисни клавиши *Промяна+контр.*, за да заснемеш Кадр" се показва и приложението изчезва от екрана.
- 3 Натиснете  + , за да заснемете изображението на екрана.

 **Забележка:** Ако паметта бъде запълнена, игроматът може да затвори някои от приложенията. Игроматът ще запамети данни, които не са запаметени, преди да затвори някое приложение. Вижте "Превключване между приложения", стр. 12.

Работа във фон


Когато изберете **Опции**→ *Работа във фон*, приложението изчезва от екрана. Менюто Кадр е все още активно, не влияе на друго приложение, което искате да използвате, и ви позволява да заснемете изображението на екрана по всяко време (например, когато играете игра), като натиснете комбинация от клавиши, която определяте в Настройки. Вижте "Промяна на настройките", стр. 70.

Промяна на настройките

Изберете *Настройки*, за да отворите списък от настройки за Кадр, които можете да определяте.

- *Заснеми кадър с* – Изберете комбинация от клавиши за активиране на Кадр.
- *Име на папка* – Въведете описателно име за папката с изображения, където са запаметени кадрите.
- *Име на кадър* – Въведете описателно име за изображението.
- *Качество на кадри* – Изберете един от трите формата:
 - *JPG ниско*
 - *JPG високо*
 - *MBM*.
- *Ползвай основ. име* – Изберете *Да*, ако искате да запаметите изображението, използвайки името, въведено в опцията *Име на кадър*. Изберете *Не*, за да зададете самостоятелно име за всяко изображение (името, което сте въвели в опцията *Име на кадър* се показва по предварителна настройка).

Опции: *Заснеми кадър с, Име на папка, Име на кадър, Качество на кадри и Ползвай основ. име.*

 **Забележка:** Можете да запамятвате множество изображения с еднакво име (например "Кадр"). Изображенията се запамятват като "Кадр", "Кадр(01)", "Кадр(02)" и т.н.



8. RealOne Player™



Забележка: Вашият игромат трябва да е включен, за да използвате тази функция. Не включвайте игромата, когато използването на безжични устройства е забранено или тяхното включване може да причини смущения или опасности.

➡ Отидете в **Меню** → **Медия** → **RealOne Player**.

С RealOne Player™ можете да отваряте медийни файлове, запаветени в паметта на игромата или в карта с памет, или да пускате музикални и видеофайлове и да сваляте в реално време съдържание от Интернет.



Ключови думи: Медийни файлове са видео-, музикални или аудио- клипове, които можете да възпроизвеждате на медия плеър като плеърът RealOne Player. Файлове с разширения .3gp, .amr, .mp4, .rm, .ram, .ra и .rv. се поддържат от RealOne Player.

RealOne Player не поддържа всички вариации на всички поддържани формати на файлове. Например RealOne Player ще се опита да отвори всички .mp4 файлове. Някои .mp4 файлове може да имат съдържание, което не е съвместимо със стандартите 3GPP и следователно не се поддържа от игромата Nokia N-Gage. В такъв

случай операцията може да е неуспешна и резултатът да бъде частично възпроизвеждане или съобщение за грешка.

RealOne Player използва общата памет. Вижте "Обща памет", стр. 17.

Опции: Менюто Опции

показва различни опции с наличното, както следва:

- Когато в списъка няма файлове, линкове или папки: *Отвори, Нова папка, Настройки, Инфо за продукта, Помощ и Изход.*
- Когато избраният елемент е локален файл: *Пусни, Отвори, Преименуване* (ако не са маркирани никакви елементи), *Изтриване, Нова папка, Премести в папка, Маркир./Демаркир., Изпрати, Доб. към Фаворити, Настройки, Инфо за продукта, Помощ и Изход.*
- Когато избраният елемент е мрежови линк: *Пусни* (ако не са маркирани никакви елементи), *Отвори, Преименуване, Промяна на линка, Изтриване, Нова папка, Премести в папка, Маркир./Демаркир., Изпрати, Доб. към Фаворити, Настройки, Инфо за продукта, Помощ и Изход.*
- Когато е селектирана папка: *Отвори папката* (ако не са маркирани никакви елементи), *Отвори, Преименуване* (ако не са маркирани никакви елементи), *Изтриване, Нова папка, Маркир./*

Демаркир., Настройки, Инфо за продукта, Помощ и Изход.

- Когато са селектирани много елементи: *Отвори, Изтриване, Нова папка, Премести в папка, Маркир./Демаркир., Изпрати, Доб. към Фаворити, Настройки, Инфо за продукта, Помощ и Изход.*

Media Guide

От вашия RealOne Player можете да отворите страница на браузър, съдържаща Media Guide с връзки към стрийминг медийни сайтове и файлове. Вижте "Стриминг от Интернет", стр. 73.

Отваряне на медийни файлове

Можете да възпроизвеждате музикални или видео-файлове от списъка, който се появява, когато стартирате RealOne Player, или директно от Интернет.

- За да възпроизведате медийни файлове, запазени в паметта на вашия играч или карта с памет, отворете RealOne Player, превъртете до файла и изберете **Опции**→*Пусни*.



- За да пуснете медиен файл директно от Интернет:
 - 1 Изберете **Опции**→*Отвори*→*URL адрес*.
 - 2 Въведете URL адреса на страницата, която искате да отворите или от която искате да изтеглите съдържание в реално време.



Ключови думи: Стрийминг е възпроизвеждане на звук или видеоклип в реално време, в процеса на изтегляне от Интернет, вместо да се запазят първо в локален файл.



Забележка: Не можете да се свържете със сайт, преди да сте конфигурирали Точка за достъп, вижте настройка *Осн.точка за достъп*, стр. 74. Много доставчици на услуги ще изискат от вас да използвате Интернет точка за достъп (IAP) за вашата Основна точка за достъп. Други доставчици на услуги позволяват използването на WAP точка за достъп. Свържете с вашия доставчик на услуги за съвет и информация за наличността на тези услуги.



Забележка: В RealOne Player можете да отворите само URL адрес *rtsp://*. Не можете да отворите URL адрес *http://*, но RealOne Player ще разпознае линк *http* към файл *.ram*, тъй като файл *.ram* е текстови файл, съдържащ *rtsp* линк.

Стрийминг от Интернет

- За да сваляте в реално време съдържание (стийминг) от Интернет (услуга на мрежата), първо конфигурирайте вашата Основна точка за достъп, вижте Забележката, стр. 72. След това направете следното:
 - 1 Отворете RealOne Player и изберете **Опции** → **Отвори** → **Справочник**. Отворете Media Guide, за да намерите линк към стрийминг сайт, който ви интересува.
 - 2 Изберете линка. Получавате подкана да преустановите връзката с WAP точката за достъп.
- Ако сте конфигурирали Интернет точката за достъп (IAP) като ваша Основна точка за достъп в RealOne Player (със съгласието на вашия доставчик на услуги), **приемете** подканата.
- Ако сте конфигурирали WAP точка за достъп като ваша Основна точка за достъп в RealOne Player (със съгласието на вашия доставчик на услуги), **откажете** подканата.







Вашата стрийминг сесия трябва да започне в този момент.

Преди да започне възпроизвеждането на вашия медиен файл или стрийминг на съдържание в реално

време, вашият играчът ще се свърже със страницата и ще зареди файла.



Регулиране силата на звука




- За да увеличите звука, натиснете , а за да намалите звука, натиснете .
- За да изключите звука, натиснете  и задръжте, докато индикаторът  се появи на дисплея.
- За да включите звука, натиснете  и задръжте, докато видите индикатора .





Изпращане на медийни файлове

Можете да изпращате медийни файлове, като използвате опцията *Изпрати* от списъка с видеоклипове.

- 1 Превъртете до файла, който искате да изпратите, и натиснете **Опции**→*Изпрати*.
- 2 Изберете един от трите начина, които имате за изпращане на вашия файл – *Чрез Bluetooth*, *Чрез мултимедия* или *Чрез ел-поща*.

Промяна на настройките

 **Съвет!** Когато изберете една от настройките, се отваря екран с икони. Натиснете  или , за да се движите между различните икони за настройки. Следните икони показват в коя настройка сте:

-  за *Video*
-  за *Възпроизвежд.*
-  за *Мрежа* и
-  за *Прокси*.

За да промените настройките за *Video*, изберете **Опции**→*Настройки*→*Video*, за да отворите следния списък настройки:

- *Качест. на видеото* – изберете *Ярки изобраз.*, за да имате по-добро качество на картината, но по-бавни кадри, или *Бързи кадри* – за по-бързи кадри, но по-лошо качество на картината.

- *Автом. мащабиране* – изберете *Включено*, за да имате автоматично мащабиране на видео изображението.

За да промените настройките за *Възпроизвежд.*, изберете **Опции**→*Настройки*→*Възпроизвежд.*, за да отворите следния списък настройки:

- *Повторение* – изберете *Включено*, за да настроите аудио- или видео- файла автоматично да започва отново, след като свърши.

За да промените настройките за *Мрежа*, изберете **Опции**→*Настройки*→*Мрежа*, за да отворите следния списък настройки:

- *Осн.точка за достъп* – както е дефинирано в *Настройки на връзката*, вижте "*Точки за достъп*", стр. 48. Вижте също указанието в Стъпка 2, стр. 72.
- *Шир. на чест. лента* – изберете *Автоматично*, за да имате на разположение най-добрата честота.
- *Мах.шир. чест.лента* – изберете максималната ширина на честотната лента за стрийминг на съдържание в реално време.
- *Пауза на връзката* – отворете прозореца със скала, за да промените времето на изчакване при първоначална връзка със сървъра по време на стрийминг сесия.
- *Пауза на сървъра* – отворете прозорец със скала, за да промените времето на изчакване без отговор от сървъра.

- *Най-голям порт* и *Най-малък порт* - въведете номерата на портовете за стрийминг. Ако не сте сигурни за номерата, се свържете с вашия доставчик на услуги.

За да промените настройките за *Прокси*, изберете **Опции**→*Настройки*→*Прокси*, за да отворите следния списък настройки:

- *Изполвай прокси* / *Домашен адрес* / *Порт* - изберете дали да се използва прокси.



9. Съобщения



Забележка: Вашият игромат трябва да бъде включен, за да използва функциите в папката **Съобщения**. Не включвайте игромата, когато използването на безжични устройства е забранено или тяхното включване може да причини смущения или опасности.

↩ Отидете в **Меню** → **Съобщен..**

В Съобщения можете да създавате, изпращате, приемате, преглеждате, редактирате и подреждате:

- текстови съобщения,
- мултимедийни съобщения,
- съобщения по електронна поща и
- интелигентни съобщения, специални текстови съобщения, съдържащи данни.

Освен посочените, можете да получавате съобщения и данни чрез Bluetooth връзка, да получавате съобщения за WAP услуги, съобщения от мрежата, както и да изпращате служебни команди.

Опции в основния екран Съобщения: *Ново съобщение*, *Свързване* (появява се, ако сте определили настройките за пощенската кутия) или *Прекъсване* (появява се, ако има активирана връзка с пощенската кутия), *СИМ*

съобщения, *Съобщ от мрежата*, *Служебни команди*, *Настройки*, *Помощ* и *Изход*.

Текстовите и мултимедийните съобщения използват общата памет. Вижте "*Обща памет*", стр. 17.

Когато отворите Съобщения, можете да видите функцията *Ново съобщ* и списък на първоначално зададените папки:



Входящи – съдържа получените съобщения с изключение на съобщения по електронна поща и съобщенията от мрежата. Съобщенията по електронната поща се съхраняват в *Пощ кутия*. Можете да четете съобщенията от мрежата, като изберете **Опции** → *Съобщ от мрежата*.



Моите папки – за подреждане на съобщенията ви в папки.





Съвет! Подреждайте съобщенията си чрез добавяне на нови папки под **Моите папки**.





Пощ кутия – когато отворите тази папка, можете или да се свържете с вашата отдалечена пощенска кутия, за да изтеглите новите си съобщения в електронната поща или да прегледате по-рано изтеглените съобщения в електронната поща в режим офлайн. Вижте стр. 93 за повече информация относно


режимите онлайн и офлайн. След като сте определили настройките за новата пощенска кутия, името, което сте й дали, ще замести *Пощ. кутия* в основния екран. Вижте "Настройки за електронна поща", стр. 102.


 **Чернови** – съхранява чернови на съобщения, които не са били изпратени.

 **Изпратени** – съхранява последните 20 съобщения, които са били изпратени. За да промените броя съобщения, които трябва да бъдат съхранени, вижте 'Настройки за папка Други', стр. 104.

 **Изходящи** – временно място за съхраняване на съобщения, които чакат да бъдат изпратени.



 **Доклади** – можете да поискате от мрежата да ви изпраща доклади за изпращането на текстовите съобщения, интелигентните съобщения и мултимедийните съобщения, които сте изпратили. За да включите приемане на доклади за изпращане, изберете **Опции** → *Настройки* → *Късо съобщение*, превърнете до *Получаване доклад*, изберете *Да*.

 **Забележка:** Получаването на доклади за изпращане на мултимедийно съобщение, което е било изпратено на адрес на електронна поща, може да не е възможно.

 **Забележка:** Преди да можете да създадете мултимедийно съобщение, напишете съобщение за електронна поща или до вашата отдалечена пощенска кутия, трябва да сте въвели правилните настройки. Вижте "Настройки, необходими за

електронна поща", стр. 87 и "Настройки, необходими за мултимедийни съобщения", стр. 84.



Свет! Когато отворите някоя от предварително зададените папки, например **Изпратени**, можете лесно да се движите между папките: натискайки , за да отворите следващата папка (**Изходящи**), или натискайки , за да отворите предходната папка (**Чернови**).



Съобщения – Обща информация

Състоянието на съобщението може да бъде само "чернова", "изпратено" или "получено". Съобщенията могат да бъдат запаменени в папка Чернови преди да бъдат изпратени. Съобщенията временно се поставят в Изходящата пощенска кутия да чакат изпращане. След като бъде изпратено съобщението, копие от него можете да намерите в папка Изпратени. Получените и изпратени съобщения са във вид само за четене, докато не изберете *Отговор* или *Препрати*, с което се копира съобщението в даден редактор. Имайте предвид, че не можете да препращате съобщения по електронна поща, които вие самите сте изпратили.






Забележка: Съобщения или данни, които са били изпратени чрез Bluetooth връзка, не се съхраняват в папките Чернови или Изпратени.

Отваряне на получено съобщение

- Когато получите съобщение,  и бележката *1 ново съобщение* се появяват в режим готовност. Натиснете **Покажи** за отваряне на съобщението.
- Ако имате повече от едно съобщение, натиснете **Покажи**, за да отворите Входящата пощенска кутия и да видите заглавията на съобщенията. За да отворите съобщение във входящата пощенска кутия, превъртете до нея и натиснете .


Добавяне на получател към съобщение

Когато създадете съобщение, има няколко начина за добавяне на получател:

- добавяне на получатели от указателя Контакти. За да отворите указателя Контакти, натиснете  или  в полетата *До:* или *Копие до:* или изберете **Опции** → *Прибави получ..* Превъртете до някой контакт и натиснете , за да го маркирате. Можете едновременно да маркирате няколко получатели. Натиснете **ОК**, за да се върнете в съобщението. Получателите са изброени в полето *До:* и автоматично се разделят с точка и запетая (;).
- изпишете телефонния номер или адреса на електронна поща на получателя в полето *До:* или
- копирайте информацията за получателя от някое друго приложение и я поставете в полето *До:*. Вижте "Копиране на текст", стр. 81.



Пример: +44 123 456; 050 456 876

Натиснете , за да изтриете получателя вляво от курсора.



Забележка: Ако запишете много телефонни номера и адреси на електронни пощи в полето *До:*, не трябва да забравяте да добавите точка и запетая (;) между всеки от елементите, за да ги разграничите един от друг. Когато теглите получатели от указателя Контакти, точка и запетая се добавят автоматично.

Опции за изпращане

За да смените начина на изпращане на дадено съобщение, изберете **Опции** → *Опции за изпращ.*, когато редактирате някое съобщение. Когато запаметявате дадено съобщение, неговите настройки за изпращане също се запаметяват.

Писане на текст

Можете да въведете текст по два различни начина – с традиционния метод, използван при мобилните телефони, или с друг метод, наричан въвеждане на предсказуем текст.













Съвет! За да включите или изключите въвеждането на предсказуем текст, натиснете **Бързо**










два пъти, докато пишете текста.

Използване на традиционното въвеждане на текст



Когато пишете текст по традиционния начин на въвеждане, индикаторът  се показва в горния десен ъгъл на дисплея.



- Натиснете неколкократно съответния цифров клавиш ( - ) , докато се появи търсеният символ. Имайте предвид, че за всеки цифров клавиш има повече символи, отколкото отбелязаните на него.
- За да въведете цифра, натиснете и задръжте клавиша на цифрата.
- За да превключвате между режим на въвеждане на букви или цифри, натиснете и задръжте .
- Ако следващата буква се намира на същия клавиш като настоящата, изчакайте курсорът да се появи (или натиснете ) , за да прекратите периода на изчакване) и след това въведете буквата.
- Ако сгрешите, натиснете , за да изтриете даден символ. Натиснете и задръжте , за да изтриете повече от един символ.
- Най-често използваните препинателни знаци са налични в . Натиснете неколкократно , за да стигнете до необходимия препинателен знак. Натиснете  за отваряне на списък на специалните символи. Ползвайте контролера за движение в списъка и натиснете **Избери**, за да изберете символ.


- За да въведете интервал, натиснете . За да придвижите курсора до следващия ред, натиснете три пъти .
- За да превключвате между главни и малки букви **Abc**, **abc** и **ABC**, натиснете .

 **Икони:**  и  показват дали са избрани главни или малки букви. **Abc** означава, че първата буква на думата е изписана с главна буква, а всички останали автоматично ще бъдат изписани с малки букви.  обозначава цифров режим.






Използване на въвеждане на предсказуем текст

За да включите въвеждане на предсказуем текст, натиснете  и изберете *Активирай речника*. Това ще включи въвеждането на предсказуем текст за всички редактори в игромата. Индикаторът  се показва в горната част на дисплея.

- 1 Въведете желаната дума, като натискате клавишите  - . Натискайте всеки клавиш само веднъж за една буква. Думата се променя след всяко натискане на клавиш.






 **Забележка:** Съвпаденията на думи се променят - въведете цялата дума, преди да проверите резултата.

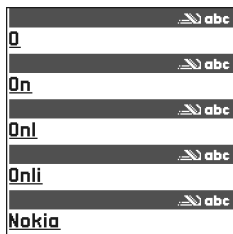
Например, за да напишете "Nokia", когато е избран английският речник, натиснете

 - за "N",  - за "o",  - за "k",  - за "i" и  - за "a".


Както се вижда, предлаганите думи се променят след всяко натискане на клавиш.

- 2 Когато свършите с въвеждането на думата, проверете дали тя е вярна.










- Ако думата е правилна, може да я потвърдите, като натиснете  или  за въвеждане на интервал. Подчертаването изчезва и можете да започнете въвеждането на нова дума.
- Ако думата не е въведена правилно, имате следните възможности:
 - Натиснете неколkokратно , за да прегледате съвпадащите думи, които речникът е открил една след друга.
 - Натиснете  и изберете *Речник* → *Съвпадения*, за да прегледате списъка на съвпадащите думи. Превъртете до думата, която желаете да използвате, и натиснете , за да я изберете.
 - Ако символът ? се появява след думата, думата, която възнамерявате да напишете, липсва в






речника. За да добавите дума към речника, натиснете **Правоп.**, въведете думата (от максимум 32 букви), като използвате традиционно въвеждане на текст, и натиснете **OK**. Думата се добавя към речника. Когато речникът се запълни, всяка нова дума заменя най-старата добавена дума.


- За да отстраните ? и изтриете знаците от думата един след друг, натиснете .


Съвети при въвеждане на предсказуем текст


- За да изтриете символ, натиснете . Натиснете и задръжте , за да изтриете повече от един символ.
- За да превключвате между главни и малки букви **Abc**, **abc** и **ABC**, натиснете . Имайте предвид, че ако натиснете бързо  два пъти, се изключва въвеждането на предсказуем текст.
- За да въведете цифра, докато сте в режим въвеждане на букви, натиснете и задръжте желаните цифров клавиш. Или натиснете  и изберете *Въведи номер*, въведете числата, които желаете, и натиснете **OK**. За да превключвате между режим на въвеждане на букви или цифри, натиснете и задръжте .
- Най-често използваните препинателни знаци са налични в . Натиснете  и след това неколkokратно - , за да стигнете до необходимия препинателен знак.

Натиснете и задръжте  за отваряне на списък на специалните символи. Ползвайте контролера, за да се движите в списъка, и натиснете **Избери** за избиране на символ. Или натиснете  и изберете *Въведи символ*.


 **Съвет!** Предсказуемият текст ще се опита да предположи кой често използван препинателен знак („?!“) е необходим. Редът и наличието на препинателни знаци зависят от езика на речника.


- Натиснете неколкократно , за да прегледате съпадащите думи, които речникът е открил една след друга.

Можете също да натиснете , изберете *Речник* и изберете:


- *Съвпадения* – за преглеждане на списъка думи, които отговарят на натисканията на клавишите. Превъртете до търсената дума и натиснете .
- *Вмъкни дума* – за добавяне на дума (от най-много 32 букви) към речника с използване на традиционно въвеждане на текст. Когато речникът се запълни, всяка нова дума заменя най-старата добавена дума.
- *Редакция на дума* – за да отворите екран, където можете да промените думата – възможно е само ако думата е активна (подчертана).

Въвеждане на сложни думи

- Напишете първата половина на цяла дума и потвърдете, като натиснете . Въведете










последната част на сложната дума и я завършете, като натиснете  за въвеждане на интервал.


Изключване на въвеждането на предсказуем текст



- Натиснете  и изберете *Речник* → *Изключване*, за да изключите въвеждането на предсказуем текст за всички редактори в игромата.

Копиране на текст


Ако искате да копирате текст в клипборда, най-лесните начини за това са следните:

- 1 За да изберете букви и цифри, натиснете и задръжте . В същото време натиснете  или . Текстът се маркира заедно с движението на избраното. За селектиране на редове от текст, натиснете и задръжте . В същото време натиснете  или .
- 2 За да спрете селектирането, спрете да натискате контролера (докато все още държите натиснат .
- 3 За да копирате текста в клипборда, докато продължавате да задръжате , натиснете **Копиране**. Или освободете  и след това го натиснете веднъж, за да отворите списък с команди за редактиране, например, *Копиране* или *Отрязване*.

Ако искате да отстраните избрания текст от документа, натиснете .

- 4 За да вмъкнете текст в документ, натиснете и задръжте  и натиснете **Залепи**.
Или натиснете веднъж  и изберете *Залепване*.

Опции за редактиране

Когато натиснете  се появяват следните опции (в зависимост от режима на редактиране и ситуацията):

- *Речник* (въвеждане на предсказуем текст), *Буквен режим* (традиционно въвеждане на текст), *Цифров режим*
- *Отрежи*, *Копиране* – достъпни са само ако текстът първо е бил селектиран.
- *Залепи* – достъпно е само когато текстът е бил отрязан или копиран.
- *Въведи номер*, *Въведи символ* и
- *Език за писане*: – променя езика на въвеждане за всички редактори в игромата. Вижте "[Настройки на телефона](#)", стр. 42.

Създаване и изпращане на нови съобщения





Забележка: Когато изпращате съобщения, вашият игромат може да изпише думата "*Изпратено*". Това означава, че вашето съобщение е изпратено до програмирания във вашия игромат номер на центъра за съобщения. Това не означава,

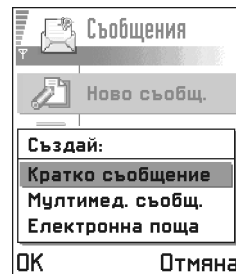
че съобщението е получено от адресата. Повече подробности относно услугите за съобщения потърсете при вашия доставчик на услуги.


Можете да започнете създаването на съобщение по два начина:

- Като изберете *Ново съобщ.* → *Създай: Късо съобщение*, *Мултимед. съобщение* или *Електронна поща* в основния екран Съобщения или
- Започнете да създавате съобщение от някое приложение, което има опцията *Изпрати*. В този случай файлът, който е бил избран (като например изображение или текст), се добавя към съобщението.

Писане и изпращане на текстови съобщения

- 1 Изберете *Ново съобщ.*. Отваря се списък на опциите за съобщенията.
- 2 Изберете *Създай: Късо съобщение*. Редакторът се отваря, като курсорът е в полето *До*: Натиснете , за да изберете получателите от указателя *Контакти* или изпишете телефонния номер на получателя. Натиснете , за да



добавите точка и запетая (;) за отделяне на отделните получатели. Натиснете , за да отидете в полето на съобщението.

3 Напишете съобщението.



Забележка: Вашият игрмат е в състояние да изпраща повече текстови съобщения едновременно и следователно обикновеното ограничение от 160 символа за едно текстово съобщение може да бъде надхвърлено. Ако вашият текст надхвърли 160 знака, той ще бъде изпратен като две или повече съобщения и изпращането може да ви струва по-скъпо.

В навигационния панел можете да видите индикатора за дължина на съобщението, който брои от 160 надолу. Например, 10 (2) означава, че ако добавите 10 знака в текста, той ще бъде изпратен като две съобщения.

4 За да изпратите съобщението, изберете **Опции** → *Изпрати* или натиснете .

Опции в редактора за текстови съобщения: *Изпрати, Прибави получ., Вмъкни, Изтриване, Данни на събщ., Опции за изпращ., Помощ и Изход.*

Изпращане на интелигентни съобщения

Интелигентните съобщения са специални текстови съобщения, които могат да съдържат данни. Можете да изпращате интелигентни съобщения като например:

- съобщения с картинка,

- визитни картички, съдържащи информация за контакт в общ формат (vCard),
- Бележки в календара (формат vCalendar).

За повече информация вижте "Изпращане на информация за контакт", стр. 63, "Изпращане на записи в календара", стр. 112 и "Изпращане на маркери", стр. 124.



Съвет! Можете също така да получавате тонове на звънене, лого на оператори или настройки от доставчици на услуги, вижте стр. 90.

Създаване и изпращане на съобщения с картинки

Опции в редактора за съобщения с картинки: *Изпрати, Прибави получ., Вмъкни, Премахни картинка, Изтриване, Данни на събщ., Помощ и Изход.*

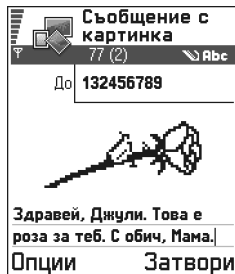
Вашият игрмат ви дава възможност да изпращате и получавате съобщения с картинки. Съобщенията с картинки са текстови съобщения, които съдържат малки черно-бели графики. Има няколко предварително зададени картинки в папката *Събщ. карт.* в **Медия** → **Снимки**.




Забележка: За да използвате тази функция, телефонът ви трябва да е включен. Не включвайте телефона, когато използването на безжични телефони е забранено или неговото включване може да причини смущения или опасности.

За да изпратите съобщение с картинка:

- Има две възможности:
 - Отидете в **Медия**→ **Снимки**→ **Съобщ.с карт.** и изберете картинка, която да изпратите. Изберете **Опции**→ *Изпрати* или
 - Изберете **Съобщения**→ **Ново съобщ.**→ **Създай: Късо съобщение** и изберете *Вмъкни*→ *Картинка*.
- Введете информацията за получателя и добавете текста.
- Изберете **Опции**→ *Изпрати* или натиснете .





 **Забележка:** Всяко съобщение с картинка е съставено от няколко текстови съобщения. Затова, изпращането на едно съобщение с картинка може да струва повече от изпращането на едно текстово съобщение.

Мултимедийни съобщения

Мултимедийното съобщение може да съдържа комбинация от текст и видеоклипове или текст, изображения и музикални клипове, но никога и комбинация от изображения и видеоклипове.

Опции в редактора за мултимедийни съобщения: *Изпрати, Прибави получат., Вмъкни, Прегледай съобщ., Отстрани, Обекти, Изтрий, Данни на съобщ., Опции за изпращ., Помощ и Изход.*

 **Важно:** Защитите на авторските права може да не позволят някои изображения, тонове на звънене и друго съдържание да бъдат копирани, модифицирани, прехвърляни или препращани.

 **Забележка:** Тази функция може да се използва само ако се поддържа от вашия мрежов оператор или доставчик на мрежови услуги. Само устройства, които предлагат съвместими мултимедийни съобщения или електронна поща, могат да получават или възпроизвеждат мултимедийни съобщения. Устройствата, които не съдържат тези функции, могат да получат детайли за към уеб страница.

Настройки, необходими за мултимедийни съобщения

Можете да получите настройките във вид на интелигентно съобщение от вашия мрежов оператор или доставчик на услуги. Вижте "[Получаване на интелигентни съобщения](#)", стр. 90.

За евентуалното наличие и абонамент за услуги за данни, моля обърнете се към вашия мрежов оператор или доставчик на услуги.

- 1 Отидете в *Настройк.*→ *Настройки на връзката*→ *Точки за достъп* и изберете настройките за точка на достъп за мултимедийни съобщения:

Име на връзката – дайте описателно наименование на връзката.

Тип сесия – изберете вида връзка за данни: *GSM данни*, *Високоскор. GSM* или *GPRS*.

Адрес на IP портала – въведете адреса.



Пример: Наименованията на домейни като **www.nokia.com** могат да бъдат преобразувани в IP адреси като **192.100.124.195**.

Домашна страница – въведете адреса на центъра за мултимедийни съобщения.

- Ако сте избрали *GSM данни* или *Високоскор. GSM*, въведете: *Номер за връзка* – телефонен номер за повикването за данни.
- Ако сте избрали *GPRS*, попълнете: *Име на точ./достъп* – името, дадено ви от вашия доставчик на услуги.

За повече информация за различните връзки за данни, вижте също '*Настройки на връзката*', стр.45.




- 2 Отидете в **Съобщения**→ **Опции**→ *Настройки*→ *Мултимед. съобщение*. Отворете *Предпоч. връзка* и изберете точката за достъп, която сте създали за използване, като предпочитана връзка. Вижте също "*Настройки за мултимедийни съобщения*", стр. 100.


Създаване на мултимедийни съобщения





Забележка: Когато изпращате мултимедийно съобщение на съвместимо устройство, различно от


игромата Nokia N-Gage, се препоръчва използването на по-малък размер изображение и звуков клип, не по-дълъг от 15 секунди. Предварителната настройка е *Размер на снимката: Голям*. Ако искате да проверите настройката за размер на изображението, отидете в **Съобщения**→ **Опции**→ *Настройки*→ *Мултимед. съобщение* или изберете **Опции**→ *Опции за изпращ.*, когато създавате мултимедийно съобщение. Когато изпращате мултимедийно съобщение на електронен адрес или друг игрмат Nokia N-Gage, използвайте, ако е възможно, по-големия размер изображение (зависи от мрежата). За да промените настройката, изберете **Опции**→ *Опции за изпращ.*→ *Размер на снимката*→ *Голям*, когато създавате мултимедийно съобщение.


- 1 В **Съобщения** изберете *Ново съобщ.*→ *Създай: Мултимед. съобщение* и натиснете .
- 2 Натиснете , за да изберете получателя (-ите) от указателя *Контакти* или изпишете телефонния номер или адреса на електронната поща на получателя в полето *До:* Добавете точка и запетая (;), за да отделите получателите. Натиснете , за да се преместите в следващото поле.
- 3 Можете да добавяте различните елементи на мултимедийното съобщение в какъвто ред пожелаете.
 - За да прикачите изображение, изберете **Опции**→ *Вмъкни*→ *Снимка*.

- За да добавите звук, изберете **Опции**→ *Вмъкни*→ *Звуков клип* или *Нов звуков клип*. Когато бъде добавен звук, в навигационния панел се появява иконата .
- За да добавите видеоклип, изберете **Опции**→ *Вмъкни*→ *Видеоклип*.



- За да напишете текст, натиснете .
- Ако изберете *Вмъкни*→ *Снимка*, *Звуков клип*, *Видеоклип* или *Шаблон*, се отваря списък на елементите. Превъртете до елемента, който желаете да добавите, и натиснете **Избери**.
 **Забележка:** Ако изберете *Снимка*, първо трябва да изберете дали изображението да се запази в паметта на игромата, или в тази на картата с памет.
- Ако изберете *Вмъкни*→ *Нов звуков клип*, ще се отвори Рекордер и можете да запишете нов звук. Звукът автоматично се запазват и в съобщението се вмъква копие.


-  **Забележка:** Едно мултимедийно съобщение може да съдържа само едно изображение и един звуков клип.

- 4 За да изпратите съобщението, изберете **Опции**→ *Изпрати* или натиснете .

Предварителен преглед на мултимедийно съобщение

За да видите как ще изглежда мултимедийното съобщение, изберете **Опции**→ *Прегледай съобщ.*

Отстраняване на елемент от мултимедийно съобщение

За да отстраните елемент от мултимедийно съобщение, изберете **Опции**→ *Отстрани*→ *Снимка* *Видеоклип* или *Звуков клип*. За отстраняване на текст натиснете .

Работа с различни медийни обекти

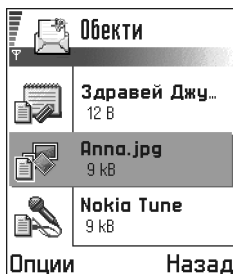
За да видите всички различни медийни обекти, включени в едно мултимедийно съобщение, отворете го и изберете **Опции**→ *Обекти*, за да отворите екрана Обекти.

Опции в екрана Обекти:

Отвори, Вмъкни, Първо пост.снимка / Постав.текст първ., Отстрани, Помощ и Изход.

В екрана Обекти можете да сменят последователността на различните обекти, да изтривате обекти или да отворите обект в съответно приложение.

Можете да видите списък на различни обекти и размерите на техните файлове.




Електронна поща

Настройки, необходими за електронна поща




Преди да бъдете в състояние да приемате, изпращате, изтегляте, отговаряте или препращате електронна поща, трябва:

- Правилно да конфигурирате Интернет точка за достъп (IAP). Вижте "Настройки на връзката", стр. 45.
- Да определите правилно настройките на вашата електронна поща. Вижте "Настройки за електронна поща", стр. 102.

 **Забележка:** Следвайте инструкциите, които ви дава вашата отдалечена пощенска кутия и Доставчик на Интернет услуги.

Писане и изпращане на съобщения по електронна поща

Опции в редактора на електронната поща: *Изпрати, Прибави получ., Вмъкни, Приложения, Изтриване, Данни за съобщ., Опции за изпр., Помощ и Изход.*

- 1 Изберете **Ново съобщ.** → **Създай: Електронна поща**. Редакторът се отваря.
- 2 Натиснете , за да изберете получателя (-ите) от указателя Контакти или изпишете адреса на електронната поща на получателя в полето **До:**. Добавете точка и запетая (;), за да отделите получателите. Ако желаете да изпратите копие от вашето писмо по електронна поща до някого, напишете адреса в полето **Копие до:**. Натиснете , за да се преместите в следващото поле.
- 3 Напишете съобщението. Ако желаете да добавите приложение към писмото по електронна поща, изберете **Опции** → **Вмъкни** → **Снимка, Звуков клип, Вигеоклип** или **Бележка**  ще се появи в навигационния панел, за да покаже че към електронната поща има приложение. **Шаблон** добавя предварително написан текст в писмото за електронна поща.
Можете да прикачите файл към електронна поща, като изберете **Опции** → **Приложения** в отворено електронно писмо. Отваря се екранът Прикачени файлове, където можете да добавяте, преглеждате и отстранявате прикачени файлове.



Забележка: Ако изберете *Снимка*, първо трябва да изберете дали изображението да се запаzeti в паметта на игромата, или в тази на картата с памет.

- 4 За отстраняване на прикачен файл, превъртете до него и изберете **Опции** → *Отстрани*.
- 5 За да изпратите електронната поща, изберете **Опции** → *Изпрати* или натиснете



Забележка: Писмата за електронна поща се поставят автоматично в Изходящата пощенска кутия преди изпращане. Ако нещо не сработи правилно, докато игроматът изпраща електронната поща, тя остава в Изходящата пощенска кутия с означение *Неуспешно*.



Съвет! Ако желаете да изпратите като прикачени файлове, файлове, които не са звуци и бележки, отворете съответното приложение и изберете опцията *Изпрати* → *Чрез ел-поща*, ако е достъпна тази опция.

Входяща пощенска кутия – получаване на съобщения



Съобщения и данни могат да бъдат получавани чрез текстови съобщения или услугата за мултимедийни съобщения, чрез Bluetooth връзка от съвместими

устройства. Когато във Входящата пощенска кутия има непочетени съобщения, иконата се променя на

Опции във Входящата пощенска кутия: *Отваряне, Ново съобщение, Изтриване, Данни на съобщ., Премести в папка, Маркирай/Демарк., Помощ и Изход*.

Във Входящата кутия иконите за съобщения ви показват какъв вид са съобщенията. Ето някои от иконите, които може да видите:


- за непочетено текстово съобщение и за непочетено интелигентно съобщение,
- за непочетено мултимедийно съобщение,
- за непочетено WAP съобщение за услуга,
- за данни, получени чрез Bluetooth, и
- за съобщение от неизвестен вид.

Преглед на съобщенията във Входящата пощенска кутия

- За да отворите съобщение, превъртете до него и натиснете .
Използвайте контролера, за да се движите нагоре и надолу в съобщението. Натиснете или , за да преминете към предишното или следващото съобщение в папката.

Опции в различните екрани за съобщения


Достъпните опции зависят от вида съобщение, което сте отворили за преглед:


- **Запамети** – запаметява картинката в **Медия** → **Снимки**.
- **Отговор** – копира адреса на изпращача в полето **До**: Изберете **Отговор** → **До всички**, за да копирате адреса на подателя и **Копие** за полето на получателите на новото съобщение.
- **Препрати** – копира съдържанието на съобщението в редактор.
- **Повикване** – наберете чрез натискане на .
- **Изтриване** – изтрива съобщението.
- **Покажи снимката** – позволява ви да прегледате и запаметите изображението.
- **Пусни звук клип** – позволява ви да прослушате звука в съобщението.
- **Обекти** – показва ви списък на всички различни мултимедийни обекти в дадено мултимедийно съобщение.
Приложения – показва ви списък на файловете, изпратени като приложения към електронната поща.
- **Данни на съобщ.** – показва подробна информация за съобщението.
- **Премести в папка / Копирай в папка** – позволява ви да преместите или копирате съобщение (-я) в Моите папки, Входяща пощенска кутия или други папки,



които сте създали. Вижте "Преместване на елементи в папка", стр. 14.

- **Добави в Контакти** – позволява ви да копирате телефонния номер или адреса на електронната поща на подателя на съобщението в указателя Контакти. Изберете дали желаете да създадете нова карта за контакт или да добавите информация към вече съществуваща.
- **Търси** – търси в съобщението телефонни номера, адреси на електронна поща и Интернет адреси. След търсенето можете да осъществите повикване или да изпратите съобщение до намерения номер или адрес на електронна поща, или да запаметите данните в указателя Контакти, или като маркер на браузър.

Преглед на мултимедийните съобщения във Входящата пощенска кутия

Можете да разпознавате мултимедийни съобщения по иконата им :

- За да отворите мултимедийно съобщение, превъртете до него и натиснете . Можете едновременно да видите изображението, да прочетете съобщение и да чуете звук.


Ако се възпроизвежда звук, натиснете  или , за да увеличите или намалите силата на звука. Ако искате да заглушите звука, натиснете **Стоп**.


Обекти за мултимедийни съобщения


Опции в екрана Обекти:

Отвори, Запамети, Изпрати, Помощ и Изход.


- За да видите какъв вид медийни обекти са били включени в мултимедийното съобщение, отворете го и изберете **Опции** → *Обекти*. В екрана Обекти можете да прегледате файловете, които са били включени в мултимедийното съобщение. Можете да изберете дали да съхраните файла в игромата или да го изпратите, например чрез Bluetooth до друго устройство.



 **Пример:** Можете да отворите файл vCard и да запаметите информацията за контакт от файла в Контакти.

- За да отворите файл, превъртете до него и натиснете .

 **Важно:** Обектите в мултимедийното съобщение могат да съдържат вируси или да бъдат опасни по друг начин за вашия игромат или персонален компютър. Не отваряйте никога прикачен файл, ако не сте сигурни, че подателят е надежден. За повече информация вижте "Управл. на сертиф.", стр. 54.



Звуци в мултимедийно съобщение

Звуковите обекти в мултимедийното съобщение са обозначени с индикатора  в навигационния панел. По предварителна настройка звуците се възпроизвеждат през високоговорителя. За да спрете звука, натиснете **Стоп**, докато звукът се


възпроизвежда. Можете да промените нивото на звука, като натиснете  или .

- Ако желаете отново да прослушате звук след като всички обекти са били показани и възпроизвеждането на звука е спряло, изберете **Опции** → *Пусни звук. клип*.

Получаване на интелигентни съобщения

Вашият игромат може да получава много видове интелигентни съобщения, текстови съобщения, които съдържат данни (също наричани Съобщения по въздуха (OTA)). За да отворите интелигентно съобщение, отворете Входяща пощенска кутия, превъртете до интелигентното съобщение  и натиснете .


- **Съобщение с картинка** – за да съхраните картинката в папката *Съобщ. карт.* в **Медия** → **Снимки** за по-късна употреба, изберете **Опции** → *Запамети*.
- **Визитна картичка** – за да запаметите информацията за контакта, изберете **Опции** → *Запам. визитката*.

 **Забележка:** Ако към визитните картички са прикачени сертификати или звукови файлове, те нямат да бъдат запаметени.

- **Тон на звънене** – за да запаметите тона на звънене в Композитор, изберете **Опции** → *Запамети*.
- **Лого на оператора** – за да запаметите логото, изберете **Опции** → *Запамети*. В режим на готовност сега може да се види Логото на оператора, вместо

собствената идентификация на оператора на мрежата.

- *Календарен запис* – за да запаметите поканата в Календара, изберете **Опции** → *Запази в Календар*.
- *WAP съобщение* – за да запаметите маркера, изберете **Опции** → *Запамет. в маркери*. Маркерът се добавя в списъка Маркери в услуга от брауъра. Ако съобщението съдържа и настройки за точки за достъп на брауъра, и маркери, за да запаметите данните, изберете **Опции** → *Запамети всички*. Или изберете **Опции** → *Прегл. на данните*, за да прегледате поотделно информацията за маркерите и за точките за достъп. Ако не желаете да запаметите всички данни, изберете настройка или маркер, отворете данните и изберете **Опции** → *Запам. в Настройките* или *Запамет. в маркери* в зависимост от това какво преглеждате.

 **Съвет!** За да промените настройките по подразбиране на точката за достъп за WAP или мултимедийни съобщения, отидете в **Услуги** → **Опции** → *Настройки* → *Основна точка/гост.* или **Съобщения** → **Опции** → *Настройки* → *Мултимед. съобщение* → *Прегноч. връзка*.

- *Известие за ел. поща* – показва колко нови електронни писма има във вашата отдалечена пощенска кутия. Разширено известие може да съдържа по-подробна информация като например тема, подател, прикачени файлове и т.н.
- Освен това, можете да получите номер за услуга за текстови съобщения, за гласова пощенска кутия,

профилирани настройки за синхронизация от разстояние, настройки за точка за достъп за брауъра, мултимедийни съобщения или писма в електронна поща, настройки за точка за достъп за скрипт/регистрация или настройки за електронна поща.

За да запаметите настройките, изберете **Опции** → *Запам. в Настр SMS*, *Запам. в Глас.поща*, *Запам. в Настройките*, *Запам. в Настройките*, или *Зап.в настр.е-поща*.



Съвет! Ако получите файл във формат vCard, към който е приложена картинка, тя също ще бъде запаметена в Контакти.

Съобщения за услуги

Можете да поръчвате съобщения за услуга (принудителни съобщения) от доставчиците на услуги. Съобщенията за услуги (съобщения от мрежата) са например уведомяване за заглавия на новини и тези съобщения могат да съдържат текстово съобщение или адрес на услуга за брауър. Относно наличност и абонамент се свържете с доставчика си на услуги.

Доставчиците на услуги могат да актуализират съществуващо съобщение за услуга всеки път, когато се получи ново съобщение за услуга. Съобщенията могат да бъдат актуализирани дори ако сте ги преместили в друга папка, различна от входящата пощенска кутия. Когато изтече срока на съобщенията на мрежата, те се изтриват автоматично.

Опции при преглеждане на съобщение за услуга: *Изтегли съобщен*, *Премести в папка*, *Данни на съобщ*, *Помощ* и *Изход*.

Преглед на съобщения за услуги във Входящата пощенска кутия

- 1 Във Входящата пощенска кутия, превъртете до съобщение за услуга (📧) и натиснете 📧.
- 2 За да изтеглите или прегледате услугата, натиснете **Изтегли съобщен**.. Появява се бележката *Изтеглям съобщение*. Игратаът започва да установява връзка за данни, ако е необходимо.
- 3 Натиснете **Назад** за връщане във Входящата пощенска кутия.

Преглед на съобщения за услуги в брауъра

Когато прелиствате, изберете **Опции**→ *Проч. съобщ/мрежа*, за да изтеглите и прегледате нови съобщения за услуги.

Мои папки

Опции в Моите



папки: *Отваряне*, *Ново съобщение*, *Изтриване*, *Данни на съобщ*, *Премести в папка*, *Нова папка*, *Преименувай папка*, *Помощ* и *Изход*.

В Моите папки можете да подредите съобщенията си в папки, да създадете нови папки и да преименувате и изтривате папки. Изберете **Опции**→ *Премести в папка*, *Нова папка* или *Преименувай папка*. За повече

информация вижте "Преместване на елементи в папка", стр. 14.

Папка Шаблони

- Можете да ползвате текстови шаблони, за да избегнете преписването на съобщения, които често изпращате. За да създадете нов шаблон, изберете **Опции**→ *Нов шаблон*.

Пощенска кутия



Когато отворите тази папка, можете да се свържете с вашата отдалечена пощенска кутия, за да:


- изтеглите новите заглавия на електронните съобщения или самите съобщения, или
- прегледате стари изтеглени заглавия на съобщения и съобщения офлайн.

Ако изберете *Ново съобщ*→ *Създай: Електронна поща* или *Пощ кутия* в основния екран Съобщения и не сте настроили вашия абонамент за електронна поща, ще бъдете помолени да направите това. Вижте "Настройки, необходими за електронна поща", стр. 87.

Когато създадете нова пощенска кутия, името, което ще й дадете, автоматично замества *Пощ кутия* в основния екран Съобщения. Можете да имате няколко пощенски кутии (до шест).

Отваряне на пощенската кутия

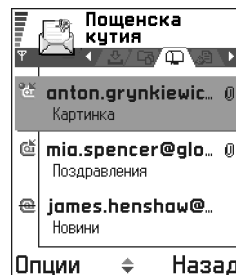
Когато отворите пощенската кутия, можете да избирате дали искате да видите по-рано изтеглените съобщения и заглавия в електронната поща в режим офлайн, или да се свържете със сървъра на електронната поща.


- Когато превъртите до вашата пощенска кутия и натиснете , игроматът ще ви попита *Да се свържеш ли с пощенската кутия?* Изберете *Да*, за да се свържете с вашата пощенска кутия, или *Не*, за да прегледате в режим офлайн по-рано изтеглените електронни съобщения.
- Друг начин за установяване на връзка е да изберете **Опции** → *Свързване*.

Преглеждане на съобщения по електронната поща в режим онлайн

Когато преглеждате съобщения в режим онлайн, постоянно сте свързани с отдалечена пощенска кутия чрез повикване за данни или връзка за пакети данни. Вижте също "[Индикатори на връзката за данни](#)", стр. 10, "[Повиквания за предаване на данни по GSM](#)", стр. 46 и "[Пакети данни \(General Packet Radio Service, GPRS\)](#)", стр. 46.

Опции при преглед на заглавия в електронната поща: *Отваряне, Ново съобщение, Свързване / Прекъсване, Изтегли ел. поща, Изтриване, Данни за събщ., Копирай в папка, Маркирай / Демарк., Помощ и Изход.*



 **Забележка:** Ако ползвате протокола POP3, съобщенията от електронната поща не се актуализират автоматично при режим онлайн. За да прегледате най-новите съобщения от електронната поща, трябва да прекратите връзката и след това да установите нова връзка с вашата пощенска кутия.

Преглеждане на съобщения от електронната поща в режим офлайн

Когато преглеждате съобщения от електронната поща в режим офлайн, вашият игромат не е свързан с отдалечената пощенска кутия.



За преглед на съобщенията по електронна поща в режим офлайн, трябва първо да изтеглите съобщенията от вашата пощенска кутия, вижте следващия раздел. След като изтеглите съобщенията от електронната поща във вашия игромат, за да


прекратите връзката за данни, изберете **Опции**→*Прекъсване*.

Можете да продължите да четете изтеглените заглавия от електронната поща и/или изтеглените съобщения от електронна поща в режим офлайн. Можете да пишете нови съобщения за електронна поща, да отговаряте на изтеглени съобщения и да препращате съобщения по електронна поща. Можете да зададете съобщенията за електронна поща да бъдат изпратени следващия път, когато се свържете с пощенската кутия. Когато следващия път отворите *Пощ. кутия* и искате да прегледате и прочетете в режим офлайн електронните съобщения, отговорете **Не** на въпроса *Да се свържа ли с пощенската кутия?*


Изтегляне на електронните съобщения от пощенската кутия


- Ако сте в режим офлайн, изберете **Опции**→*Свързване*, за да установите връзка с отдалечена пощенска кутия.


Екранът на отдалечената пощенска кутия е подобен на папката Входяща кутия в Съобщения. Можете да се движите нагоре и надолу в списъка, като натискате  или . За показване на състоянието на съобщението по електронна поща се използват следните икони:

 – ново съобщение по електронна поща (в режим офлайн или онлайн). Съдържанието не е било

изтеглено от пощенската кутия в игромата (стрелката в иконата сочи навън).

 – ново съобщение по електронна поща – съдържанието е изтеглено от пощенската кутия (стрелката сочи навътре).

 – за съобщения по електронна поща, които са били прочетени.

 – за заглавия на електронни съобщения, които са били прочетени, а съдържанието на съобщението е било изтрито от игромата.

- 1 Когато сте установили връзка с отдалечена пощенска кутия, изберете **Опции**→*Изтегли ел. поща*→
 - *Ново* – за изтегляне на всички нови съобщения от електронната поща във вашия игромат.
 - *Избрани* – за изтегляне само на тези съобщения от електронната поща, които са били маркирани. Ползвайте командите *Маркирай/Демарк*→*Маркиране/Демаркиране*, за да изберете съобщенията едно по едно. Вижте стр. 14 за това как да изберете много елементи едновременно.
 - *Всички* – за изтегляне на всички съобщения от пощенската кутия.

За да прекратите изтеглянето, натиснете **Отмяна**.


- 2 След като сте изтеглили съобщенията от електронната поща, можете да продължите да ги преглеждате в режим офлайн. Изберете **Опции**→*Прекъсване*, за да прекъснете връзката и да прегледате съобщенията в режим офлайн.


Копиране на съобщения по електронна поща в друга папка

Ако желаете да копирате съобщение по електронна поща от отдалечената пощенска кутия в папка, намираща се в "Моите папки", изберете **Опции**→ *Копиране*. Изберете някоя папка от списъка и натиснете **ОК**.

Отваряне на съобщения по електронна поща

Опции при преглед на съобщение по електронна поща: *Отговор, Препрати, Изтриване, Приложения, Данни за съобщ., Премести в папка, Добави в Контакти, Търси, Помощ и Изход*.

- Когато преглеждате съобщения от електронна поща, независимо дали в режим онлайн, или офлайн, превъртете до съобщението, което искате да прегледате, и натиснете , за да го отворите. Ако съобщението по електронна поща не е било изтеглено (стрелката в иконата сочи навън) и сте в режим офлайн и изберете *Отваряне*, ще бъдете запитани дали желаете да изтеглите това съобщение от пощенската кутия.



 **Забележка:** Връзката за данни остава включена, след като съобщението по електронна поща е било изтеглено. Изберете **Опции**→ *Прекъсване*, за да прекратите връзката за данни.

Прекъсване на връзката с пощенската кутия

Когато сте в режим онлайн, изберете **Опции**→ *Прекъсване*, за да прекъснете повикването за данните или GPRS връзката с отдалечената пощенска кутия. Вижте също "Индикатори на връзката за данни", стр. 10.

Преглед на прикачените към електронната поща файлове

Опции в екрана Прикачени файлове: *Отваряне, Изтегли, Запомняване, Изпрати, Изтриване, Помощ и Изход*.

- Отворете съобщение, което има индикатора за прикачен файл,  и изберете **Опции**→ *Приложения*, за да отворите екрана Прикачени файлове. В екрана Прикачени файлове можете да теглите, отваряте или запомнявате прикачени файлове. Можете също така да изпращате прикачените файлове чрез Bluetooth.
-  **Важно:** Прикачените към електронните пощи файлове могат да съдържат вируси или да бъдат опасни по друг начин за вашия игромат или персонален компютър. Не отваряйте никога прикачен файл, ако не сте сигурни, че подателят е надежден. За повече информация вижте "Управл. на сертиф.", стр. 54.



Съвет! За да пестите паметта, можете да отделите прикачените файлове от електронната поща, като ги оставяте в сървъра на електронната поща. Изберете **Опции** → *Изтриване* в екрана Прикачени файлове.


Изтегляне на прикачени файлове в игромата

- Ако прикаченият файл има по-бледа индикация, означава че не е бил изтеглен в игромата. За изтегляне на прикачен файл превъртете до него и изберете **Опции** → *Изтегли*.



Забележка: Ако вашата пощенска кутия използва протокола IMAP 4, можете да избирате дали да изтегляте само заглавията на съобщенията, само съобщенията, или съобщенията и прикачените файлове. С протокола POP3, опциите са само заглавията на съобщенията или съобщенията и прикачените файлове. За повече информация вижте стр. 102.

Отваряне на прикачен файл

- В екрана Прикачени файлове превъртете до даден прикачен файл и натиснете , за да го отворите.
 - Ако сте в режим онлайн, прикаченият файл се изтегля направо от сървъра и се отваря в съответното приложение.
 - Ако сте в режим офлайн, игроматът ще ви попита дали желаете да изтеглите прикачения файл в игромата. Ако отговорите *Да*, се стартира връзка с отдалечената пощенска кутия.

- Натиснете **Назад**, за да се върнете към прозореца на електронната поща.



Съвет! Поддържаните формати на изображението са изброени на стр. 68. За да видите списък на други файлови формати, които поддържа игроматът Nokia N-Gage, отидете на информацията за продукта на адрес www.n-gage.com.

Запаметяване на прикачените файлове поотделно

За да запаметите прикачен файл, изберете **Опции** → *Запамет* в екрана Прикачени файлове. Приложеният файл се запаметява в съответното приложение. Например, звуците могат да бъдат запаметени в Рекордер и в текстови файлове (.TXT) в Бележки.



Забележка: Прикачени файлове, например изображения, могат да бъдат запаметявани в картата с памет, ако се използва такава.

Изтриване на електронни съобщения

- Изтриване на съобщение по електронна поща от игромата, като го запазите в отдалечената пощенска кутия.

Изберете **Опции** → *Изтриване* → *Само телефон*.



Забележка: Игроматът прави огледални копия на заглавията на електронните писма от отдалечената пощенска кутия. Следователно, въпреки че изтривате съдържанието на съобщението, заглавието на електронното

съобщение остава в игромата. Ако искате да изтриете и заглавието, трябва първо да изтриете електронното съобщение от вашата отдалечена поща, след това да се свържете отново от игромата с отдалечената пощенска кутия и да поискате актуализация на състоянието.


- За да изтриете съобщение по електронна поща както от игромата, така и от отдалечената пощенска кутия.

Изберете **Опции** → *Изтриване* → *Телефон и сървър*.



Забележка: Ако сте в режим офлайн, електронното съобщение ще бъде изтрито първо от игромата. При следващото свързване с отдалечената пощенска кутия, то ще бъде автоматично изтрито и от нея. Ако използвате протокола POP3, съобщенията, избрани за изтриване, се отстраняват, само след като прекратите връзката с отдалечената пощенска кутия.

Възстановяване на изтрити електронни съобщения в режим офлайн

За отмяна на изтриването на съобщение от електронна поща от игромата и от сървъра, превъртете до съобщение, което е маркирано за изтриване при следваща връзка () и изберете **Опции** → *Възстанови*.

Изходяща пощенска кутия



Изходящата пощенска кутия е временно място за съхранение на съобщения, които чакат да бъдат изпратени.



Пример: Съобщенията се поставят в Изходящата пощенска кутия, например когато игроматът ви е извън зоната на покритие на мрежата. Можете да насрочите съобщенията за електронна поща да бъдат изпратени следващия път, когато се свържете с отдалечената пощенска кутия.

Състояние на съобщенията в Изходящата пощенска кутия

- *Изпращане* – установява се връзка и съобщението се изпраща.
- *Чакащо / На опашка* – например, ако в Изходящата пощенска кутия има два подобни вида съобщения, едното от тях изчаква, докато първото се изпраща.
- *Изпрати отново в (час)* – изпращането не е осъществено. Игроматът ще опита отново да изпрати съобщението след зададен период на изчакване. Натиснете *Изпращане*, ако желаете веднага да започне повторното изпращане.
- *Отложено* – можете да поставите документите "на изчакване", докато се намират в Изходящата пощенска кутия. Превъртете до съобщение, което се изпраща, и изберете **Опции** → *Отложи изпращане*.

- *Неуспешно* – достигнат е максималният брой опити за изпращане. Изпращането е неуспешно. Ако сте опитвали да изпратите текстово съобщение, отворете го и проверете дали настройките за изпращане са правилни.

Преглеждане на съобщения в СИМ-карта

Преди да можете да прегледате СИМ-съобщенията, трябва да ги копирате в папка на вашия игромат.

- 1 В основния екран Съобщения изберете **Опции** → *СИМ съобщения*.
- 2 За да маркирате съобщения, изберете **Опции** → *Маркирай/Демарк* → *Маркиране* или *Маркирай всичко*.
- 3 Изберете **Опции** → *Копиране*. Отваря се списък на папките.
- 4 Изберете една папка и натиснете **ОК**. Отидете в папката, за да прегледате съобщенията.

Съобщения от мрежата (услуга на мрежата)



- ➡ В основния екран Съобщения изберете **Опции** → *Съобщения от мрежата*.

Опции в Съобщения от мрежата: *Отваряне, Абониране / Отказ от абон., Маркиране / Демаркиране, Тема, Настройки, Помощ и Изход*.

Можете да получавате от вашия доставчик на услуги съобщения на различни теми, например информация за времето или за движението по пътищата.

За наличните теми и съответните им номера можете да се обърнете към вашия доставчик на услуги. В основния екран можете да видите:

- статуса на темата: – за нови съобщения по абонамент и – за нови съобщения без абонамент.
- номера на темата, нейната формулировка и дали е била маркирана с флагче () за преглеждане по-късно. Ще бъдете уведомявани при пристигане на съобщения, които спадат към маркирана с флагче тема.



Забележка: Връзка за предаване на пакет данни (GPRS) може да възпрепятства получаването на съобщения от мрежата. Свържете се с вашия мрежови оператор за правилните GPRS настройки. Повече информация за GPRS настройките, можете да намерите в "Пакети данни (General Packet Radio Service, GPRS)", стр. 46.

Редактор на команди за услуги



➡ В основния екран Съобщения изберете **Опции**→
Служебни команди.

Можете да изпращате до вашия доставчик заявки за услуги, например команди за активиране на услуги на мрежата (наричани още команди USSD).

За повече информация се свържете с доставчика си на услуги. За да изпратите заявка:

- в режим на готовност или когато имате активно повикване, въведете номера(-та) на командите и натиснете **Изпрати** или
- ако трябва да въведете и букви, и цифри, изберете **Съобщения**→**Опции**→*Служебни команди.*

Настройки на Съобщения

Настройките на Съобщения са разделени на групи в зависимост от различните видове съобщения.

Превъртете до настройката, която желаете да промените, и натиснете

Настройки за текстови съобщения

Опции при промяна на настройките на центровете за текстови съобщения:
Нов съоб. център, Промени, Изтриване, Помощ и Изход.

Отидете в **Съобщения** и изберете **Опции**→*Настройки*→*Късо съобщение*, за да отворите следния списък с настройки:





- *Цент. за съобщения* – показва всички центрове за услуги за текстови съобщения, които са били дефинирани. Вижте "Добавяне на нов център за текстови съобщения", стр. 100.
- *Цент. съоб. в употр.* (Център за съобщения в употреба) – Определя кой център за съобщения се използва за изпращане на текстови съобщения и интелигентни съобщения, като например съобщения с картинка.
- *Получаване доклад* (доклади за изпращане) – когато тази мрежова услуга е настроена на *Да*, състоянието на изпратеното съобщение (*Чакащо, Неуспешно, Доставено*) се показва в Дневника. Когато е зададено *Не*, само състоянието *Изпратено* се показва в дневника. Вижте стр. 23.
- *Валид. на съобщ.* – ако получателят на съобщението не може да бъде достигнат в рамките на срока на валидност на съобщението, то се изтрива от центъра за услуги за текстови съобщения. Имайте предвид, че мрежата трябва да поддържа тази услуга. *Макс. време* е максималната продължителност на времето, което мрежата позволява.
- *Съобщ. изпрат. като* – Възможностите са *Текст, Факс, Чрез пейджър и Ел-поща*. За повече информация се свържете с мрежовия си оператор.



Забележка: Променяйте тази опция само ако сте сигурни, че вашият център за услуги е в състояние да превръща текстовите съобщения в тези други формати.

- *Предпочит. връзка* – можете да изпращате текстови съобщения по нормалната GSM мрежа или чрез GPRS, ако се поддържа от мрежата. Вижте "Пакети данни (General Packet Radio Service, GPRS)", стр. 46.
- *Отг. чрез същ. цент.* (мрежова услуга) – като настройвате тази опция на *Да*, ако получателят отговори на съобщението ви, обратното съобщение се изпраща с използване на същия номер на центъра за услуги за текстови съобщения.

Добавяне на нов център за текстови съобщения

- 1 Отворете *Цент. за съобщения* и изберете **Опции**→*Нов съоб. център*.
- 2 Натиснете , въведете име за центъра за услуги и натиснете **ОК**.
- 3 Натиснете , натиснете  и въведете номера на центъра за услуги за текстови съобщения (**Определете**). Натиснете **ОК**. Номерът на центъра за съобщения ви е необходим, за да изпращате текстови и графични съобщения. Получавате този номер от вашия доставчик на услуги.
- За да започнете да използвате новите настройки, върнете се в екрана на настройките. Превъртете до *Цент. съоб. в употр.*, натиснете  и изберете новия център за услуги.

Настройки за мултимедийни съобщения

Отидете в **Съобщения** и изберете **Опции**→*Настройки*→*Мултимед. съобщение*, за да отворите следния списък с настройки:

- *Предпоч. връзка (Определете)* – изберете коя точка за достъп да се използва като предпочитана връзка с центъра за мултимедийни съобщения. Вижте "Настройки, необходими за мултимедийни съобщения", стр. 84.



Забележка: Ако получите настройките за мултимедийни съобщения в интелигентни съобщения и ги запаметите, получените настройки автоматично се използват при Предпочитаната връзка. Вижте "Получаване на интелигентни съобщения", стр. 90.

- *Вторична връзка*– изберете коя точка за достъп да се използва като вторична връзка с центъра за мултимедийни съобщения.



Забележка: Както *Предпоч. връзка*, така и *Вторична връзка* трябва да имат същата настройка за *Домашна страница*, която да води до същия център за мултимедийни услуги. Само връзката за данни е различна.



Пример: Ако предпочитаната от вас връзка използва връзка за пакети данни, може да пожелаете да използвате високоскоростно предаване на данни или повикване за данни за

вторичната връзка. По този начин ще можете да изпращате и получавате мултимедийни съобщения, дори и когато не сте в мрежа, която поддържа пакети данни. За повече информация се свържете с мрежовия си оператор или с доставчика на услуги. Вижте също "Обща информация за връзките за трансфер на данни и точките за достъп", стр. 45.

- **Мултимед. приемане** – изберете:
Само дом.мрежа – ако желаете да получавате мултимедийни съобщения само когато сте във вашата домашна мрежа. Когато сте извън домашната си мрежа, мултимедийното приемане е изключено.
Винаги включ. – ако желаете винаги да получавате мултимедийни съобщения.
Изключване – ако въобще не желаете да получавате мултимедийни съобщения или реклами.



Важно:

- Когато сте извън домашната си мрежа, изпращането и приемането на мултимедийни съобщения може да ви струва по-скъпо.
- Ако са избрани настройките *Само дом.мрежа* или *Винаги включ.*, вашият игромат може да осъществи повикване за данни или GPRS връзка без ваше знание.

- **При получ. съобщ.** – изберете:
Изтегл. веднага – ако желаете игроматът да изтегли веднага мултимедийните съобщения. Ако има съобщения със състояние Отложени, те също ще бъдат изтеглени.
Отложи изтегл. – ако желаете центърът за мултимедийни съобщения да запази съобщението за изтегляне в по-късен момент. За изтегляне на съобщението в по-късен момент, настройте *При получ. съобщ.* на *Изтегл. веднага*.
Отхвърл. съобщ. – ако желаете да отхвърлите мултимедийните съобщения. Центърът за мултимедийни съобщения ще изтрие съобщенията.
- **Позвол.аноним.съоб.** – изберете *Не*, ако желаете да отхвърляте съобщения, идващи от анонимен подател.
- **Получ. на реклами** – определете дали желаете да получавате рекламни мултимедийни съобщения или не.
- **Доклади** – настройте на *Да*, ако желаете да видите състоянието на изпратеното съобщение (*Чакащо, Неуспешно, Доставено*) да се изпише в Дневника. Вижте стр. 23.



Забележка: Получаването на доклади за изпращане на мултимедийно съобщение, което е било изпратено на адрес на електронна поща, може да не е възможно.

- **Отказ изпр. доклад** – изберете *Да*, ако не желаете игроматът ви да изпраща доклади за изпращането на получените мултимедийни съобщения.

- *Валидност съобщ.* – ако получателят на съобщението не може да бъде достигнат в рамките на срока на валидност, съобщението се изтрива от центъра за мултимедийни съобщения. Имайте предвид, че мрежата трябва да поддържа тази услуга. *Макс. време* е максималната продължителност на времето, което мрежата позволява.
- *Размер на снимката* – определете размера на изображението в мултимедийното съобщение. Опциите са: *Малък* (до 160*120 пиксела) и *Голям* (до 640*480 пиксела).
- *Основен говорител* – изберете *Високоговорит.* или *Телефон* в зависимост от това дали искате звука на мултимедийните съобщения да се чува от високоговорителя, или от слушалката. За повече информация вижте "*Високоговорител*", стр. 15.

Настройки за електронна поща

Отидете в **Съобщения** и изберете **Опции**→
Настройки→ *Електронна поща*.


Отворете *Използв. пощ.кутия*, за да изберете коя пощенска кутия желаете да използвате.

Опции при промяна на настройките на електронната поща: *Опции за редакция*, *Нова пощ. кутия*, *Изтриване*, *Помощи* *Изход*.

Настройки за Пощенски кутии

Изберете *Пощенски кутии*, за да отворите списъка на определените пощенски кутии. Ако не са били определени пощенски кутии, от вас ще бъде поискано да го сторите. Появява се следният списък настройки:

- *Име на пощ. кут.* – въведете описателно име за пощенската кутия.
- *Точ./гостъп в употр. (Определете)* – Интернет точката за достъп (IAP), използвана за пощенската кутия. Изберете IAP от списъка. За повече информация как се създава IAP, вижте също '*Настройки на връзката*', стр. 45.
- *Моят пощ. адрес (Определете)* – напишете адреса на електронната поща, който ви е даден от вашия доставчик на услуги. Адресът трябва да съдържа символа @. Отговорите на вашите съобщения се изпращат на този адрес.
- *Сървър на изх. поща: (Определете)* – напишете IP адреса или името на хоста на компютъра, който ви изпраща електронната поща.
- *Изпращ. на съобщ.* – определете как ще се изпраща електронна поща от вашия игромат. *Назабавно* – връзка с пощенската кутия започва след като сте избрали *Изпращане*. *При ново свързв.* – електронната поща се изпраща следващия път, когато се свържете с вашата отдалечена пощенска кутия.
- *Изпр.копие и до мен* – изберете *Да*, за да запазите копие от електронната поща във вашата отдалечена пощенска кутия и на адреса, определен в *Моят пощ. адрес*.

- *Включи подпис* – изберете *Да*, ако желаете да прикрепите подпис към вашите съобщения в електронна поща и да започнете да пишете или редактирате текст на подписа.
 - *Име на абоната*: – въведете вашето име на абонат (потребител), дадено ви от доставчика на услуги.
 - *Парола*: – въведете вашата парола. Ако оставите това поле празно, ще ви бъде поискана парола, когато опитате да се свържете с вашата отдалечена пощенска кутия.
 - *Сървър на вход.поща: (Определете)* – IP адреса или името на хоста, който получава вашата електронна поща.
 - *Тип на пощ. кутия*: – определя протокола за електронната поща, който се препоръчва от доставчика на услугата на вашата отдалечена пощенска кутия. Опциите са *POP3* и *IMAP4*.
-  **Забележка:** Тази настройка може да бъде зададена само веднъж и не може да бъде променена, ако сте запазили или излезли от настройките на пощенската кутия.
- *Защита* – използва се с протоколите *POP3*, *IMAP4* и *SMTP* за защита на връзката с отдалечената пощенска кутия.
 - *Защ. регистр. APOP* – използва се с протокола *POP3* за кодиране на паролите за отдалечения сървър на електронната поща. Не се изписва, ако *IMAP4* е избран за *Тип на пощ. кутия*.
 - *Изтегл. на прилож.* (не се изписва, ако протоколът на електронната поща е настроен на *POP3*) – за

изтегляне на електронна поща с или без прикачени файлове.

- *Изтегл. на заглавия* – за ограничаване броя на заглавията от електронната поща, които желаете да изтеглите в игромата. Опциите са *Всички* и *Посочете сами*, които могат да бъдат използвани само с *IMAP4* протокол.

Настройки за съобщения за услуги

Когато отидете в **Съобщения** и изберете **Опции**→**Настройки**→**Съобщение от мрежата**, отваря се следния списък настройки:

- *Съобщ. на мрежата* – изберете дали желаете да получавате съобщения за услуги или не.
- *Нужно е удостоверение* – изберете това, ако желаете да получавате съобщения за услуги само от проверени източници.

Настройки за Съобщения на мрежата

Проверете при вашия доставчик на услуги дали услугата Съобщения на мрежата е достъпна и какви са наличните теми и съответните номера на темите. Отидете в **Съобщения**→**Опции**→**Настройки**→**Съобщ. от мрежата**, за да промените настройките:

- *Приемане* – *Включване* или *Изключване*.
- *Език* – *Всички* ви позволява да приемате съобщения, излъчени от мрежата на всички поддържани езици. *Избрани* ви позволява да изберете на какви езици

желаете да получавате излъчените от мрежата съобщения. Ако исканият от вас език не е в списъка, изберете *Други*.

- *Разпозн. на темата* – ако получите съобщение, което не спада към никоя от съществуващите теми, *Разпозн. на темата*→ *Включване* ви позволява да запаметите номера на темата автоматично. Номерът на темата се запаметява в списъка на темите и се изписва без име. Изберете *Изключване*, ако не желаете автоматично да се запаметяват новите номера на темите.

Настройки за папка Други

Отидете в **Съобщения** и изберете **Опции**→

Настройки→ *Други*, за да отворите следния списък с настройки:

- *Зап. изпрат. съобщ.* – изберете дали желаете да запаметявате в папката Изпратени копие от всяко текстово съобщение, мултимедийно съобщение или такова по електронната поща, които сте изпращали.
- *Брой запам. съобщ.* – определете колко изпратени съобщения общо ще се запаметяват в папка Изпратени. Предварително определеният лимит е 20 съобщения. Когато той бъде достигнат, най-старото съобщение се изтрива.



10. Профили

➡ Отидете в **Меню**→ **Профили**.

В менюто Профили можете да задавате и персонализирате по желание тоновете при различни събития, среди или групи абонати. Има шест предварително зададени профила: *Общ профил*, *Без звук*, *Среща*, *На открито*, *Пейджър*, и *Офлайн*, които можете да промените по желание в съответствие с потребностите си.

Можете да видите в режим готовност избрания в момента профил най-горе на дисплея. Ако се използва профилът Общи, изписва се само актуалната дата.


Тоновите могат да бъдат предварително зададени тонове на звънене, създадени чрез Композитор, получени чрез съобщение или прехвърлени на вашия игромат чрез връзка Bluetooth или такава с персонален компютър и след това запаметени във вашия игромат.

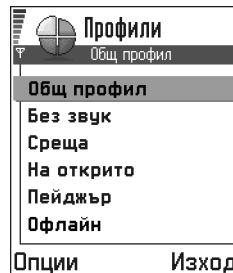
Промяна на профила

- 1 Отидете в **Меню**→ **Профили**. Отваря се списък на профилите.

- 2 В списъка на профилите превъртете до някой профил и изберете **Опции**→ **Активиране**.




Команда за бърз достъп: За да промените профила, натиснете  в режим готовност. Превъртете до профила, който искате да активирате, и натиснете **ОК**.



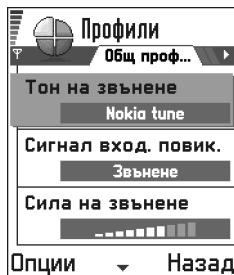
Персонализиране на профили




Забележка: За информация относно профила Офлайн вижте "**Профил Офлайн**", стр. 106.

- 1 За да промените даден профил, превъртете до него в списъка Профили и изберете **Опции**→ **Персонализиране**. Отваря се списък на настройките на профилите.
- 2 Превъртете до настройката, която желаете да промените, и натиснете , за да отворите възможностите за избор:


- *Тон на звънене* – За да зададете тона на звънене за гласови повиквания, изберете тон на звънене от списъка. Когато се движите през списъка, можете да се спрете на някой тон и да го изслушате, преди да направите своя избор.



Натиснете произволен клавиш, за да спрете звука. Ако се използва карта с памет, тоновете, запазени в нея, имат иконката  до името на тона.

Тонове на звънене използват общата памет.


Вижте "Обща памет", стр. 17.

 **Забележка:** Можете да промените тоновете на звънене на две места: Профили или Контакти. Вижте "Добавяне на тон на звънене към карта за контакт или група", стр. 63.


- *Сигнал вход. повик.* – Когато бъде избрано *Възходящ*, силата на звънене започва от първо ниво и се засилва с по едно ниво до зададеното ниво на сила на звука.
- *Сила на звънене* – За задаване нивото на звука на звъненето и тоновете за сигнализиране за съобщения.
- *Сигн. получ. съоб.* – За настройка на тона за съобщения.

- *Вибриращ сигнал* – За настройване на игромата да вибрира при входящи телефонни повиквания и съобщения.
- *Тонове на клавиши* – За задаване нивото на сила на звука на тоновете на клавишите.
- *Предупрег. тонове* – Игроматът издава предупредителен тон, например когато батерията е изтощена.
- *Сигнализирай за* – За настройване на игромата да звъни само при повиквания от телефонни номера, включени в избрана група за контакт. Телефонни повиквания от хора извън избраната група ще бъдат сигнализирани без звук. Възможностите са *Всички повик.* / (списък на групите за контакт, ако имате такива). Вижте "Създаване на групи за контакт", стр. 64.
- *Име на профила* – Можете да преименувате даден профил и да му дадете всякакво име. Профилите *Общ* и *Офлайн* не могат да се преименуват.

Профил Офлайн

 **Забележка:** Вашият игромат трябва да е включен, за да използвате тази функция. Не включвайте игромата, когато използването на безжични устройства, bluetooth или радио е забранено или тяхното включване може да причини смущения или опасности.


Профилът Офлайн ви позволява да използвате игромата без да се свързвате към безжичната GSM мрежа, за да играете игри, слушате музика и радио.

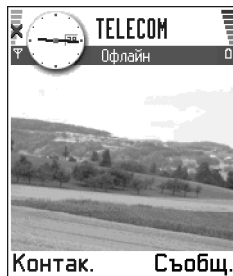
 **Предупреждение:** Когато сте избрали профил Офлайн, не можете да осъществявате никакви повиквания, включително спешни такива, нито да използвате други функции, които изискват покритие на мрежата.


1 Отидете в **Меню**→ **Профили**.


В списъка на профилите превъртете до *Офлайн* и изберете **Опции**→ *Активиране*.


2 Натиснете **Да**.

Игроматът се рестартира и GSM е изключен, както е показано от  в индикатора за сила на сигнала. Всички GSM сигнали на безжични телефони от и към устройството са спрени.



 **Съвет!** Натиснете кратко клавиша за захранване, за да отворите списъка с налични профили, превъртете до *Офлайн* и изберете **OK**.

 **Забележка:** Ако Bluetooth се е изключило в резултат на избиране на профила Офлайн, трябва да активирате отново Bluetooth ръчно. Вижте "Настройки за Bluetooth", стр. 137.

 **Забележка:** На местата, където е забранено използването на мобилни телефони, може да е забранено и използването на bluetooth и радио. Следователно, се консултирайте със съответните органи преди да използвате bluetooth или радиото.

Излизане от профил Офлайн


1 Отидете в **Меню**→ **Профили**.

2 В списъка на профилите превъртете до някой профил, различен от *Офлайн*, и изберете **Опции**→ *Активиране*.

3 Натиснете **Да**. Игроматът се рестартира и позволява отново безжично предаване на данни GSM (в случай, че има достатъчно силен сигнал).

Персонализиране на профила Офлайн

1 Превъртете до *Офлайн* в списъка с профили и изберете **Опции**→ *Персонализиране*. Отваря се списък на настройките на профилите.

2 Превъртете до настройката, която желаете да промените, и натиснете , за да отворите възможностите за избор:

- *Сила на звънене* – За задаване нивото на звука на тоновете за сигнализиране за съобщения, получени чрез Bluetooth.
- *Сигн. получ. съоб.* – За настройка на тона за съобщения, получени чрез Bluetooth.

- *Вибриращ сигнал* – за да настроите игромата да вибрира при входящи bluetooth съобщения.
- *Тонове на клавиши* – За задаване нивото на сила на звука на тоновете на клавишите.
- *Предупред. тонове* – За задаване на предупредителен тон, например когато батерията е изтощена.
- *Име на профила* – не можете да преименувате профила Офлайн.



11. Календар



Забележка: Вашият игромат трябва да е включен, за да използвате тази функция. Не включвайте игромата, когато използването на безжични устройства е забранено или тяхното включване може да причини смущения или опасности.

↔ Отидете в **Меню** → **Календар**.

Посредством Календар можете да следите вашите ангажименти, срещи, рождени дни, годишнини и други събития. Можете и да настроите аларма в календара, която да ви напомня за предстоящи събития.


Календарът използва общата памет. Вижте "Обща памет", стр. 17.

Създаване на записи в календара

1 Изберете **Опции** → *Нов запис* и изберете:

- *Среща*, за да ви напомни за среща, която има точна дата и час.
- *Паметка* – за да направите обичаен запис за даден ден.


- *Годишнина* – за да ви напомня за рождени дни или важни дати. Записите за годишнини се повтарят ежегодно.

- 2 Попълнете полетата, вижте раздел "Полета на записите в календара", стр. 110. Използвайте контролера, за да се движите между полетата. Натиснете  за смяна между главни и малки букви.
- 3 За да съхраните записа, натиснете **Готово**.

Среща	
Тема	Зъболекар
Място	
Начало	08:00
Опции	Готово


Редактиране на записи в календара


Опции при промяна на запис в календара: *Изтрий*, *Изпрати*, *Помощ* и *Изход*.

- 1 В екрана **Ден** превъртете до даден запис и натиснете , за да го отворите.
- 2 Редактирайте полетата на записа и натиснете **Готово**.
- Ако редактирате повтарящ се запис, изберете как искате да се направят промените: *Всички повторения* – променят се всички повтарящи се




записи / *Само този запис* – ще бъде променен само текущият запис.


Изтриване на записи в календара

- В екрана Ден превъртете до записа, който искате да изтриете, и изберете **Опции** → *Изтрий* или натиснете . Натиснете **Да**, за да потвърдите.
- Ако изтривате повтарящ се запис, изберете как искате да се направи промяната: *Всички повторения* – изтриват се всички повтарящи се записи / *Само този запис* – ще бъде изтрит само текущият запис.

 **Пример:** Вашето ежеседмично занятие е отменено. Настроили сте календара да ви напомня всяка седмица. Изберете *Само този запис* и календарът ще ви напомни отново другата седмица.




Полета на записите в календара

- *Тема / Случай* – Въведете описание на повода.
- *Място* – мястото на срещата, по избор.
- *Начало, Край, Нач. дата и Крайна дата.*
- *Аларма* – Натиснете , за да активирате полетата за *Час за алармата* и *Дата аларма*.
- *Повторение* – Натиснете , за да зададете на записа да се повтаря. Показва се с  в екрана Ден.

 **Пример:** Функцията на повторение е удобна, когато имате повтарящо се събитие,

ежеседмични занятия, ежемесечни срещи или програма за деня, която трябва да помните.

- *Повтаряне до* – Можете да зададете крайна дата на повтарящия се запис.
- *Синхронизация* – Ако изберете *Личен*, след синхронизацията записът в календара може да бъде видян само от вас, но не и от други лица, които имат онлайн достъп за преглеждане на календара. Това е полезно, например, когато синхронизирате вашия календар с календара на съвместим компютър в офиса. Ако изберете *Обществен*, записът в календара се показва и на други лица, които имат онлайн достъп за преглеждане на календара. Ако изберете *Няма*, записът в календара няма да бъде копиран във вашия персонален компютър, когато синхронизирате календара си.





 **Команда за бърз достъп:** За да въведете запис в календара, натиснете произволен клавиш ( – ) в който и да е екран на календара. Отваря се запис за *Среща* и знаците, които сте въвели, се добавят към полето *Тема*.

Екрани на календара

Опции в различните екрани на календара: *Отваряне, Нов запис, Пок.на седмицата / Показв. месеца, Изтрий, Отиди на дата, Изпрати, Настройки, Помощ и Изход.*


Екран на месеца



Икони за синхронизация в екрана Месец:

-  - Личен,
-  - Обществен,
-  - Няма и
-  - в деня има повече от един запис.


В екрана Месец един ред се равнява на една седмица. Днешната дата е подчертана. Датите, които имат календарен запис, са отбелязани с малко триъгълничке в долния десен ъгъл. Около избраната в момента дата има рамка.



- За да отворите екрана Ден, превъртете до датата, която желаете да отворите и натиснете .
- За да отидете до определена дата, изберете **Опции** → *Отиди на дата*. Запишете датата и натиснете **ОК**.

 **Съвет!** Ако натиснете  в екраните Месец, Седмица или Ден, днешната дата автоматично се маркира.

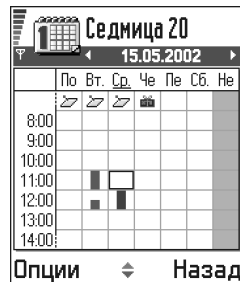
Икони за календарни записи в екраните Ден и Седмица:



-  - Среща,

-  - Паметка и
-  - Годишнина.

Екран на седмицата




В екрана Седмица записите на календара за избраната седмица са показани в седем квадратчета за всеки ден. Днешният ден на седмицата е подчертан. Паметките и Годишнините се слагат преди 8 часа. Записите за срещите се отбелязват с цветни ленти съобразно времената на начало и край.

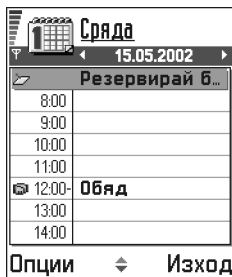


- За да прегледате или редактирате запис, превъртете до клетката, в която има запис и натиснете , за да отворите екрана Ден, след това превъртете до записа и натиснете , за да го отворите.

Екран Ден

В екрана Ден можете да видите календарните записи за избрания ден. Записите са групирани според началните им времена. Паметките и Годишнините се слагат преди 8 часа.

- За да отворите запис за редактиране, превъртете до него и натиснете .
- Натиснете , за да отидете до следващия ден, или натиснете , за да отидете до предишния ден.





Настройки за екраните на календара

Изберете **Опции** → *Настройки* и изберете:

- *Избор на показване* – За избиране на екрана, който се показва най-напред при отваряне на Календар.
- *Седмиц започва в* – За промяна на началния ден на седмицата.
- *Пок. на седмицата* – за промяна заглавието на екрана Седмица във вид на номер на седмицата или датите от седмицата.

Настройване на алармите на календара

- 1 Създайте нов запис за Среща или Годишнина или отворете по-рано създаден запис.
- 2 Превъртете до *Аларма* и натиснете , за да отворите полето *Час за алармата* и *Дата аларма*.
- 3 Настройте дата и часа на алармата.
- 4 Натиснете **Готово**. До записа в екрана Ден се появява индикаторът за аларма .

Спиране на аларма в календара

- Продължителността на алармата е една минута. След изтичане на времето на алармата, натиснете **Стоп** за спиране на алармата в календара. Ако натиснете някой друг клавиш, алармата се настройва на повторение.


Изпращане на записи в календара

- В екрана Ден превъртете до записа, който искате да изпратите, и изберете **Опции** → *Изпрати*. След това изберете метода, като възможностите са: *Чрез SMS*, *Чрез ел-поща* (достъпно само ако правилните настройки за електронна поща са на място) или *Чрез Bluetooth*. За повече информация вижте раздел *"Съобщения"* и *"Изпращане на данни чрез Bluetooth"*, стр. 138.


Data Import

Можете да премествате данни от календара, контакти и списъка със задачи от различни телефони Nokia на вашия игромат, използвайки приложението Date Import на PC Suite за игромат Nokia N-Gage. Инструкции за използване на приложението могат да се намерят в онлайн помощта на PC Suite.

12. Екстри и Медия

 **Забележка:** Вашият игромат трябва да бъде включен, за да използвате функциите в папките **Екстри** и **Медия**. Не включвайте игромата, когато използването на безжични устройства е забранено или тяхното включване може да причини смущения или опасности.

Фаворити




 Отидете в **Меню** → **Екстри** → **Фаворити**.



Можете да използвате Фаворити за запаметяване на команди за бърз достъп, линкове с предпочитаните от вас изображения, видеоклипове, бележки, звукови файлове от Рекордера, маркери на брауъра и запаметени страници на брауъра.

Опции в основния екран на Фаворити: *Отваряне, Пром. име на икона, Икона бърз достъп, Изтрий икона, Прехвърляне, Като списък/ Като решетка, Помощ и Изход.*


Основните команди за бърз достъп:

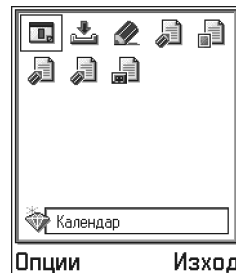
-  - отваря редактора Бележки,
-  - отваря Календара с избраната актуална дата,
-  - отваря Входящата пощенска кутия.

Добавяне на команди за бърз достъп


Команди за бърз достъп могат да бъдат добавяни само от индивидуалните приложения. Не всички приложения имат тази функционалност.

- Отворете приложението и превъртете до елемента, който желаете да добавите към Фаворити като команда за бърз достъп.
- Изберете **Опции** → **Доб.** към **Фаворити** и натиснете **ОК**.

 **Забележка:**
Командите за бърз достъп във Фаворити се актуализират автоматично, ако преместите елементите, към които те сочат, например от една папка в друга.



Във Фаворити:

- **За да отворите команда за бърз достъп,** превъртете до иконата и натиснете . Файлт се отваря в съответното приложение.
- **За да изтриете команда за бърз достъп,** превъртете до командата за бърз достъп, която

желаете да отстраните, и изберете **Опции**→ *Изтрий икона*. Изтриването на командата за бърз достъп не засяга файла, за който тя важи.

- **За да промените наименованието на командата за бърз достъп**, изберете **Опции**→ *Пром. име на икона*. Изпишете новото наименование. Тази промяна засяга само командата за бърз достъп, а не файла или елемента, за който важи командата.

Задачи

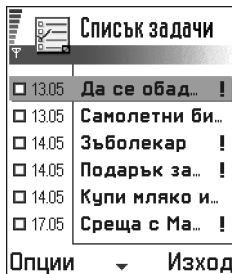
← Отидете в **Меню**→ **Екстри**→ **Задачи**.



В Задачи можете да поддържате списък задачи, които трябва да изпълните.

Списъкът със задачи използва обща памет. Вижте "Обща памет", стр. 17.

- 1 За да започнете да въвеждате бележка със задача, натиснете произволен клавиш (-). Редакторът се отваря и курсорът мига след буквите, които въвеждате.
- 2 Запишете задачата в полето *Тема*. Натиснете за добавяне на специални символи.



- За да въведете датата на изпълнение на задачата, превъртете до полето *До гата* и въведете дата.
- За да отбележите приоритета на бележката за задача, превъртете до полето *Приоритет* и натиснете .

- 3 За да запаметите бележката за задача, натиснете **Готово**.



Забележка: Ако изтриете всички знаци и натиснете **Готово**, по-рано запаметената бележка ще бъде изтрита.

- **За да отворите бележка за задача**, превъртете до нея и натиснете .
- **За да изтриете бележка за задача**, превъртете до нея и изберете **Опции**→ *Изтрий* или натиснете .
- **За да маркирате бележка за задача като приключена**, превъртете до нея и изберете **Опции**→ *Марк. като прикл.*
- **За да възстановите бележка за задача**, изберете **Опции**→ *Марк. като неприяк.*

Икони за приоритет: - Висок, - Нисък и (без икона) - Нормално.

Икони за състояние: - задача приключена и - неприключена.

Калкулатор



← Отидете в **Меню**→ **Екстри**→
Калкулат.

Опции в Калкулатор:

Последен резултат, Памет, Изчист. на екрана, Помощ и Изход.

- 1 Въведете първото число от вашето изчисление. Натиснете , за да изтриете евентуална грешка в числото.
- 2 Превъртете до някоя функция и натиснете , за да я изберете. Използвайте за събиране, за изваждане, за умножение или за деление.
- 3 Въведете второто число.
- 4 За да извършите действието, превъртете до и натиснете .

Забележка: Калкулаторът има ограничена точност и могат да се появят грешки при закръгляне, особено при големи деления.

- За да добавите десетична запетая, натиснете .
- Натиснете и задръжте , за да изчистите резултата от предходното изчисление.
- Ползвайте и , за да прегледате предишни изчисления и за придвижване в таблицата.
- Изберете , за да съхраните дадено число в паметта, обозначено с **М**. За да изтеглите дадено число от паметта, изберете . За да изчистите

число от паметта, изберете **Опции**→
Памет→*Изтриване*.

- За извикване на резултата на последното изчисление изберете **Опции**→ *Последен резултат*.
- Съвет!** Натискайте многократно, за да превъртате функциите. Ще видите, че изборът се променя между функциите.

Конвертор



← Отидете в **Меню**→ **Екстри**→
Конвертор.

В Конвертор можете да преобразувате мерки като *Дължина* от една единица (*Ярдове*) в друга (*Метри*).

Забележка: Конверторът е с ограничена точност и може да се получат грешки при закръгляването.

Конвертиране на единици



Опции в Конвертор: *Избор на единица / Обмен на валута, Вид конверсия, Валутни курсове, Помощ и Изход*.


- 1 Превъртете до полето *Тип* и натиснете , за да отворите списък на мерните единици. Превъртете до мярката, която искате да използвате, и натиснете **ОК**.
- 2 Превъртете до първото поле *Единица* и натиснете , за да отворите списък на наличните единици.

Изберете единицата, **от** която желаете да преобразувате и натиснете **ОК**.

Превъртете до следващото поле *Единица* и изберете единицата, **в** която желаете да конвертирате.


- 3 Превъртете до първото поле *К-во* и наберете стойността, която желаете да конвертирате. Другото поле *К-во* автоматично се променя, за да покаже преобразуваната стойност.

Натиснете , за да добавите десетична запетая и натиснете  за символите +, - (за температура) и **E** (за експонент).

 **Забележка:** Редът на преобразуване се променя, ако въведете цифра във второто поле *К-во*. Резултатът се изписва в първото поле *К-во*.


Задаване на основна валута и обменни курсове

Преди да пристъпите към превръщане на валути, трябва да изберете основна валута и да добавите обменните курсове.


 **Забележка:** Курсът на основната валута винаги е 1. Основната валута определя обменните курсове на другите валути.


- 1 Изберете *Валута* като вид мярка и изберете **Опции**→ *Валутни курсове*. Отваря се списък на валутите и най-горе можете да видите основната валута в момента.

- 2 За да промените основната валута, превъртете до нея и изберете **Опции**→ *Уст. като осн.курс*



 **Забележка:** Когато промените основната валута, всички зададени преди това обменни курсове се задават на **0** и трябва да въведете нови курсове.

- 3 Добавете обменните курсове (вижте примера), превъртете до валутата и въведете нов курс, т.е. колко единици се равняват на една единица от основната валута, която сте избрали.
- 4 След като сте въвели всички необходими обменни курсове, можете да преобразувате валути, вижте 'Конвертиране на единици', стр.116.


 **Пример:** Ако настроите Еврото (EUR) като основна валута, една английска лира (GBP) е приблизително 1.63575 EUR. Следователно трябва да запишете 1.63575 като обменен курс за GBP.

 **Съвет!** За да преименувате дадена валута, отидете в екран *Валутни курсове*, превъртете до валутата и изберете **Опции**→ *Преимен. на валута*.

Бележки

 Отидете в **Меню**→ **Екстри**→ **Бележки**. 

Можете да свържете бележките с Фаворити и да ги изпращате на други съвместими устройства. Файловете с гладък текст (формат TXT), които получавате, могат да бъдат запамятвани в Бележки.

- Натиснете (1.00 - 0.00), за да започнете да пишете. Натиснете  за изтриване на букви. Натиснете Готово за запаметяване.

Часовник

➡ Отидете в Меню→ Екстри→ Часовник.





Опции в

Часовник: *Настройка аларма, Възстанови аларма, Изтрий алармата, Настройки, Помощ и Изход.*

Промяна настройките на часовника

- За смяна на часа или датата изберете **Опции**→ *Настройки* в Часовник. За да промените типа на часовника, показан в режим на готовност, превъртете надолу в настройките *Дата и час* и изберете *Тип часовник*→ *Аналогов* или *Цифров*.


Настройване на аларма

- 1 За да настроите нова аларма, изберете **Опции**→ *Настройка аларма*.
 - 2 Въведете часа за алармата и натиснете **ОК**. Когато е включена алармата, се появява индикаторът .
-  **Забележка:** Аларменият часовник работи дори когато игроматът е изключен.
- За отмяна на алармата отидете в часовник и изберете **Опции**→ *Изтрий алармата*.

Изключване на алармата

- Натиснете **Стоп**, за да изключите алармата.
- Когато звучи тонът на алармата, натиснете произволен клавиш или **Прекъсв.**, за да спрете алармата за пет минути, след което тя ще се възобнови. Това може да се прави до пет пъти.

Ако часът на алармата настъпи, докато игроматът е изключен, той сам се включва и започва да свири тона на алармата. Ако натиснете **Стоп**, игроматът ще попита дали искате да го включите за повиквания. Натиснете **Не**, за да изключите игромата, или **Да**, за да осъществявате и приемате повиквания.

 **Забележка:** Не натискайте **Да**, когато използването на безжични устройства е забранено или тяхното включване може да причини смущения или опасности.

Композитор



➡ Отидете в Меню→ Медия→ Композит..

Композитор ви позволява да създадете собствени, специално пригодени тонове на звънене. Имайте предвид, че не е възможно да се редактира фабрично зададен тон на звънене.




Опции в основния екран на

Композитор: *Отвори, Нов тон, Изтрий, Маркир./ Демаркир., Преименувай, Дубликат, Помощ и Изход.*







- 1 Изберете **Опции** → *Нов тон*, за да отворите редактора и да започнете да композирате.

Опции при композирание:









Просвирване, Вмъкв. на символ, Стил, Темпо, Сила на звука, Помощ и Изход.








- Използвайте клавишите за добавяне на ноти и паузи. Вижте таблицата.
Или изберете **Опции** → *Вмъкв. на символ*, за да отворите списък на нотите и паузите.
Подразбиращата се трайност на една нота е j.
- За да чуete тона, натиснете  или изберете **Опции** → *Просвирване*. За да спрете просвирването, натиснете **Стоп**.
- За да настроите силата на звука, изберете **Опции** → *Сила на звука* преди да прослушате тона.
- За да регулирате темпото, изберете **Опции** → *Темпо*. За да увеличавате или намалявате постепенно темпото, натиснете  или съответно . Темпото се измерва в удари в минута.

Максимумът е 250 удара, предварително зададеното темпо за нов тон е 160 удара, а минимумът е 50 удара.

- За да изберете много ноти и интервали едновременно, натиснете и задръжте  и  едновременно.
- За да използвате различни стилове на възпроизвеждане, изберете **Опции** → *Стил* → *Легато* – нотите се възпроизвеждат по бавен и равномерен начин; или изберете една или повече ноти и след това изберете *Стакато* – нотите се възпроизвеждат поотделно за просвирване на кратки отсечени звуци.
- За преместване на нота (-и) нагоре или надолу по петолинието с един полутон, превъртете до нотата и натиснете  или .
- За да получите C#, натиснете и задръжте  заедно с .

- 2 Натиснете **Назад**, за да запаметите.

Клавиш	Нота	Клавиш и функция
	c	 <i>Поетапно скъсява трайността на избраната нота (-и)/пауза(-и).</i>
	d	 <i>Поетапно удължава трайността на избраната нота (-и)/пауза(-и).</i>
	e	 <i>Въвежда пауза.</i>
	f	<i>Натиснете  за отваряне на списък с ноти и интервали.</i>

Клавиш	Нота	Клавиш и функция
	<i>g</i>	 Превключва октави, при което всички избрани ноти/паузи се преместват в следващата октава.
	<i>a</i>	 Изтрива избраната нота(-и).
	<i>b</i>	Продължителното натискане на клавиши  -  дава продължителна (пунктирана) нота или пауза или скъсява удължена нота.

Записващо устройство (Рекордер)



➡ Отидете в Меню→ Медия→ Записно у-во.








Опции в Рекордер: Отваряне,

Запис звук. клип, Изтриване, Премести в телеф., Прем.в карта памет, Маркир./Демаркир., Преименувай клип, Изпрати, Доб. към Фаворити, Настройки, Помощ и Изход.

Рекордерът за глас ви позволява да записвате телефонни разговори и гласови съобщения. Ако записвате телефонен разговор и двете страни ще чуват тон на всеки пет секунди, докато трае записът.



Забележка: Спазвайте всички местни закони, свързани със записване на разговори. Не използвайте тази опция противозаконно.

- Изберете **Опции**→ *Запис звук. клип* и превъртете до някоя функция и натиснете , за да я изберете. Използвайте:  - за запис,  - за пауза,  - за спиране,  - за превъртане напред,  - за превъртане назад или  - за възпроизвеждане на отворен звуков файл.



Забележка: Рекордерът не може да се използва, когато има активно повикване за данни или GPRS връзка.




13. Услуги (XHTML)



Забележка: Вашият игромат трябва да е включен, за да използвате тази функция. Не включвайте игромата, когато използването на безжични устройства е забранено или тяхното включване може да причини смущения или опасности.



Отидете в **Меню** → **Медия** → **Услуги** или натиснете и задръжте  в режим на готовност.

Различни доставчици на услуги в Интернет поддържат уеб страници, разработени специално за мобилни устройства, предлагайки услуги като новини, прогнози за времето, банкови операции, информация за пътуване, развлечения и игри. С XHTML браузъра можете да видите тези услуги като WAP страници, написани на WML, XHTML страници, написани на XHTML, или комбинация от двете.



Ключови думи: XHTML браузърът поддържа страници, написани на езика Extensible Hypertext Markup Language (XHTML) и Wireless Markup Language (WML).



Забележка: Проверете за наличността на услуги, цените и тарифите при вашия мрежов оператор и/или доставчик на WAP услуги.

Доставчиците на услуги ще ви предоставят и инструкции как да ползвате услугите им.

Основни стъпки за осъществяване на достъп

- Съхранете настройките за връзката, които са ви необходими за осъществяване на достъп до уеб услугата, която искате да използвате. Вижте следващия раздел "[Настройка на игромата за услугата браузър](#)".
- Осъществете връзка с услугата. Вижте стр.122.
- Започнете да прелиствате уеб страниците. Вижте стр.124.
- Прекратете връзката с услугата. Вижте стр.127.

Настройка на игромата за услугата браузър

Получаване на настройките в интелигентно съобщение

Може да получите служебни настройки в специално текстово съобщение, така нареченото интелигентно

съобщение, от мрежовия оператор или доставчика на услуги, който предлага услугата. Вижте "Получаване на интелигентни съобщения", стр. 90. За повече информация се свържете с мрежовия си оператор или с доставчика на услуги или посетете Nokia.com (www.nokia.com).



Съвет! Настройките могат да се намерят например и на уеб-сайта на мрежовия оператор или доставчика на услуги.

Ръчно въвеждане на настройките

Следвайте инструкциите, предоставени от вашия доставчик на услуги.

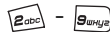
- 1 Отидете в **Настройк.** → *Настройки на връзката* → *Точки за достъп* и определете настройките за точка за достъп. Вижте "Настройки на връзката", стр. 45.
- 2 Отидете в **Услуги** → **Опции** → *Добави маркер*. Въведете име за маркера и адреса на страницата на брауъра, определени за текущата точка на достъп.

Осъществяване на връзка

След като сте съхранили всички необходими настройки за връзката, можете да осъществявате достъп до страници на брауъра.

Има три различни начина за достъп до страници на брауъра:

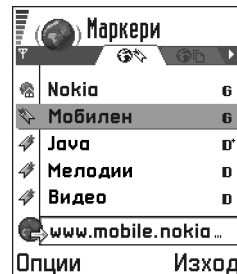
- изберете Интернет страницата (🌐) на вашия доставчик на услуги;
- изберете маркер от екрана Маркери; или
- натиснете клавишите



за да започнете да пишете адрес на услуга на брауъра. Полето "Фаворити" в долната част на дисплея се активира и можете да продължите да пишете адреса там.



Съвет! За да влезете в екрана Маркери, докато прелиствате, натиснете и задръжте натиснат 🌐. За да се върнете отново в екрана на брауъра, изберете **Опции** → *Назад към стран.*



След като сте избрали страница или сте написали адреса, натиснете 🌐, за да започнете изтеглянето на страницата. Вижте също "Индикатори на връзката за данни", стр. 10.

Защита на връзката

Ако индикаторът за защита (🔒) се изведе на дисплей по време на връзка, предаването на данни между устройството и портала на брауъра или сървъра е кодирано.



Забележка: Иконата за защита не означава, че предаването на данни между портала и сървъра с информацията (мястото, където се съхранява исканият ресурс) е защитено.

Преглед на маркери



Ключови думи: Маркерът се състои от Интернет адрес (задължително), име на маркера, WAP точка за достъп и ако услугата го изисква, име на абонат (потребител) и парола.



Забележка: Вашият игрмат може да има някои предварително инсталирани маркери за сайтове, несвързани с Nokia. Nokia не дава гаранции и не поддържа тези сайтове. Ако решите да ги посетите, трябва да вземете същите предпазни мерки за сигурност или за съдържанието им, каквито бихте взели при всеки друг сайт.

Опции в екрана Маркери (избор на маркер или папка): *Отваряне, Изтегли, Назад към стран., Изпрати, Отиди на URL адр. | Намери маркер, Добави маркер, Промени, Изтриване, Проч. съобщ./мрежа, Прекъсни връзката, Премести в папка,*

Нова папка, Маркир./Демаркир., Преименуване, Изчист. кеш/памет, Информация, Доб. към Фаворити, Настройки, Помощ и Изход.

В екрана Маркери можете да видите маркери, сочещи към различни видове уеб страници. Маркерите се обозначават със следните икони:



– Началната страница, дефинирана за точка за достъп за брауъра. Ако за прелистване използвате друга точка за уеб достъп, началната страница се променя съответно.



– Последната посетена страница. Когато връзката на игромата с услугата бъде прекратена, адресът на последната посетена страница се запазва в паметта, докато не бъде посетена друга страница по време на следваща връзка.



– Маркер, показващ заглавието.



Когато превъртате измежду маркери, можете да видите адреса на избраните маркери в полето "Фаворити" в долната част на дисплея.

Ръчно добавяне на маркери

- 1 В екрана Маркери изберете **Опции** → *Добави маркер.*

- 2 Започнете да запълвате полетата. Само адресът трябва да бъде определен.

Предварително зададената точка за достъп се дава на маркера, ако не е избрано друго.

Натиснете  за въвеждане на специални символи като /, ., : и @. Натиснете  за изтриване на символи.

- 3 Изберете **Опции** → *Запамет.* за запаметяване на маркера.



Изпращане на маркери

- За да изпратите маркер, превъртете до него и изберете **Опции** → *Изпрати* → *Чрез SMS*.

Прелистване







В страницата на брауъра новите линкове се появяват подчертани със синьо, а преди това посетените линкове – в лилаво. Изображенията, които действат като връзки, са очертани със синьо.

Опции при прелистване:


Отвори, Опции услуги, Маркери, История, Отиди на URL адр., Виж изображение, Проч. съобщ./мрежа, Запам.

като маркер, Изпрати маркери, Зареди отново, Прекъсни връзката, Покажи снимки, Изчист. кеш/памет, Запамети страница, Търси, Информация, Сесия, Защита, Настройки, Помощ и Изход.

Клавиши и команди, използвани при прелистване


- За да отворите линк, изберете го и натиснете .
- За да превъртите през екрана, използвайте контролера.
- За въвеждане на букви и цифри в дадено поле натиснете клавишите  – . Натиснете  за въвеждане на специални символи като /, ., : и @. Натиснете  за изтриване на символи.
- За да отидете в предишната страница, докато прелиствате, натиснете **Назад**. Ако **Назад** не е достъпно, изберете **Опции** → *История*, за да прегледате хронологичния списък на страниците, които сте посетили по време на прелистването. Списъкът на историята се изчиства всеки път, когато сесията приключи.
- За да проверите полетата и направите избор, натиснете .



- За изтегляне на най-новото съдържание от сървъра изберете **Опции** → *Зареди отново*.
- За отваряне на под-списък на команди или действия за отворената в момента уеб страница изберете **Опции** → *Опции услуги*.
- Натиснете , за да прекъснете връзка с уеб услуга и да прекратите прелистването.

Преглеждане на нови съобщения от мрежата в процеса на прелистване

За да изтеглите и видите новите съобщения от мрежата, докато прелиствате:

- 1 Изберете **Опции** → *Проч. съобщ./мрежа* (изписва се само ако има нови съобщения).
- 2 Превъртете до съобщението и натиснете , за да го изтеглите и отворите.

За повече информация относно съобщенията от мрежата, вижте "Съобщения за услуги", стр. 91.

Запаметяване на маркери

- За да запаметите маркер в процеса на прелистване, изберете **Опции** → *Запам. като маркер*.
- За да запаметите маркер, получен в интелигентно съобщение, отворете съобщението във Входящата пощенска кутия в Съобщения и изберете **Опции** → *Запамет. в маркери*. Вижте също "Получаване на интелигентни съобщения", стр. 90.

Преглед на запаметени страници

Ако редовно прелиствате страници, които съдържат информация, която не се сменя често, можете да ги запаметите и прелиствате офлайн.

Опции в екрана Запаметени страници: *Отвори, Назад към стран., Зареди отново, Изтриване, Проч. съобщ./мрежа, Прекъсн. връзката, Премести в папка, Нова папка, Маркир./Демаркир., Преименуване, Изчист. кеш/памет, Информация, Доб. към Фаворити, Настройки, Помощ и Изход.*

- За да запаметите страница в процеса на прелистване, изберете **Опции** → *Запамети страница*. Запаметените страници се обозначават със следната икона:





- запаметената уеб страница.

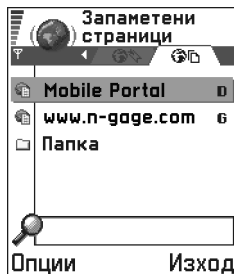
В екрана на запаметените страници можете също така да създавате папки, в които да съхранявате запаметени уеб страници.

Папките се обозначават със следната икона:




- папка, съдържаща запаметени уеб страници.

- За да отворите екран Запометени страници, натиснете  в екран Маркери. В екран Запометени страници, натиснете , за да отворите запометена страница.



Ако искате да стартирате връзка с уеб услугата и отново да изтеглите страницата, изберете **Опции**→*Зареди отново*. Също така можете да подредите страниците в папки.

 **Забележка:** Игротът остава в режим онлайн след като презаредите страницата.

Изтегляне

Можете да изтеглите елементи, като тонове на звънене, изображения, лого на оператори и видеоклипове чрез мобилния браузър.


След като се заредят елементите отиват в съответните приложения на вашия игрот, например изтеглено изображение ще бъде запометено в **Медия**→**Снимки**.

Изтегляне директно от уеб страница

Изтегляне на елемента директно от уеб страница:

- Превъртете до връзката и изберете **Опции**→*Отвори*.

Закупуване на елемент


 **Забележка:** Правата за разпространение може да не позволят някои изображения, тонове на звънене и друго съдържание да бъдат копирани, модифицирани, прехвърляни или препращани.

Изтегляне на елемента:

- Превъртете до връзката и изберете **Опции**→*Отвори*.
- Изберете Buy (Закупи), ако искате да купите елемента.

Проверка на елемент преди изтегляне

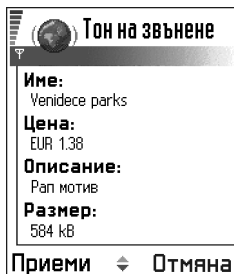
Можете да видите подробности за даден елемент, преди да го изтеглите. Подробности за елемент могат да включват цена, кратко описание и размер.

 **Забележка:** Проверете при вашия доставчик на услуги дали предлага тази услуга.

- Превъртете до връзката и изберете **Опции**→*Отвори*.

Детайли за елемента се изписват на дисплея на игромата.

- Ако искате да продължите с изтеглянето, натиснете *Приеми* или ако искате да прекратите изтеглянето, натиснете *Отмяна*.



Прекратяване на връзка

- Изберете **Опции** → *Прекъсни връзката* или
- натиснете и задръжте , за да спрете прелистването и се върнете в режим на готовност.

Изчистване на кеш паметта

Информацията или услугите, до които сте осъществили достъп, се запаметяват в кеш паметта на игромата.




Забележка: Ако сте правили опит за достъп или сте осъществили достъп до конфиденциална информация, изискваща пароли (например до банковата си сметка), изчиствайте кеш паметта на игромата след всяко използване. За изчистване на кеш паметта изберете **Опции** → *Изчист. кеш/памет*.



Ключови думи: Кеш паметта е буферна памет, която се използва за временно съхраняване на данни.

Настройки на брауъра

Изберете **Опции** → *Настройки*.

- *Основна точка/гост* - ако желаете да промените основната точка за достъп, натиснете , за да отворите списък на наличните точки за достъп. Текущата основна точка за достъп е осветена. За повече информация вижте "[Настройки на връзката](#)", стр. 45.
- *Покажи снимки* - изберете това, ако желаете да преглеждате снимки в процеса на прелистване. Ако изберете *Не*, по-късно ще може да зареждате изображения в процеса на прелистване, като изберете **Опции** → *Покажи снимки*.
- *Обвиване на текста* - изберете *Изключено*, ако не искате текстът в абзаца да се събере автоматично, или *Включено*, ако искате това.
- *Размер на шрифта* - можете да изберете пет размера на текста в брауъра: *Най-гребен*, *Дребен*, *Нормален*, *Едър* и *Най-едър*.
- *Кодир. по подразб.* - за да се уверите, че вашите страници на брауъра показват правилно текстовите символи, изберете подходящия вид език.
- *Кукийс* - *Позволи* / *Откажи*. Можете да включвате и изключвате получаването и изпращането на cookies.
- *Потв. изпр. на DTMF - Винаги* / *Само първия път*. Брауърът поддържа функции, до които можете да осъществите достъп, докато прелиствате. Можете:

да осъществявате гласово повикване, докато сте в уеб страница, да изпращате DTMF тонове, докато водите разговор, и да запамятвате в Контакти име и телефонен номер от уеб страница. Изберете дали желаете да потвърдите преди игроматът да изпрати DTMF тонове, докато водите разговор. Вижте също "DTMF тонове", стр. 22.



14. Приложения (Java™)



Забележка: Вашият игромат трябва да е включен, за да използвате тази функция. Не включвайте игромата, когато използването на безжични устройства е забранено или тяхното включване може да причини смущения или опасности.



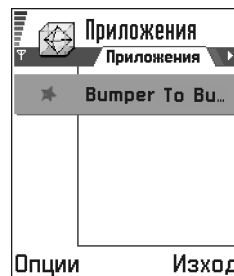
Отидете в **Меню** → **Екстри** → **Приложения**.

В основния екран на Приложения можете да отворите инсталираните приложения Java или да ги отстраните. В екрана Инсталатор можете да инсталирате нови приложения Java (с разширения на файловете JAD или JAR).



Забележка: Вашият игромат поддържа приложения J2Micro Edition™ Java. Не изглеждайте приложения PersonalJava™ на вашия игромат, тъй като те не могат да бъдат инсталирани.

Когато отворите Приложения, можете да видите списък на приложенията Java, които са били инсталирани на вашия игромат.



Опции в основния екран на Приложения: *Отвори, Прегл. на данните, Настройки, Деинсталиране, Отуги в URL адрес, Актуализирай, Помощ и Изход.*

- Превъртете до някое приложение и изберете **Опции** → *Преглед на данни*, за да видите:
 - *Статус* – *Инсталир.*, *Активирани* или *Изтеглени* (показва се само в екрана Инсталация),
 - *Версия* – номерът на версията на приложението,
 - *Достав.* – доставчикът или производителят на приложението,
 - *Размер* – размерът на приложението в килобайтове,
 - *Тип* – кратко описание на приложението,
 - *URL* – адресът на информационната страница в Интернет и

- *Данни* – обемът на данните за това приложение, като например най-високите резултати, в килобайтове.
- За да започнете връзка за предаване на данни и да видите допълнителна информация за приложението, превъртете до него и изберете **Опции** → *Отиди в URL адрес*.
- За да започнете връзка за предаване на данни и да проверите дали има актуализация за това приложение, превъртете до него и изберете **Опции** → *Актуализирай*.

Приложенията използват общата памет. Вижте "Обща памет", стр. 17.

Инсталиране на приложение Java

Инсталационните файлове могат да бъдат прехвърляни във вашия игромат от съвместим компютър, изтеглени в процеса на браузване или да ви бъдат изпратени в мултимедийно съобщение, като прикачен файл към електронна поща или чрез Bluetooth. Ако за прехвърляне на файла използвате PC Suite за Nokia N-Gage, поставете го в папката **c:\nokia\installs** на вашия игромат.




ВАЖНО: Инсталирайте само програмни продукти, получени от източници, предлагащи подходяща защита от вируси и други опасни програмни продукти.




Забележка: В екрана Инсталирай можете да инсталирате само инсталационни файлове Java с разширения .JAD или .JAR.


Опции в екрана Инсталатор:

Инсталирай, Прегл. на данните, Деинсталиране, Помощ и Изход.

- 1 За да видите инсталационните пакети, в основния екран на приложенията натиснете , за да отворите екран *Изтеглени*.
- 2 За да инсталирате някое приложение, превъртете до инсталационния файл и изберете **Опции** → *Инсталирай*.

Имате и друга възможност: потърсете в паметта на игромата инсталационния файл, изберете го и натиснете , за да стартирате инсталацията.



Пример: Ако сте получили инсталационния файл като прикачен файл към електронна поща, отидете във вашата пощенска кутия, отворете електронната поща, отворете екрана на Прикачени файлове, превъртете до инсталационния файл и натиснете  за започване на инсталацията.

- 3 Натиснете **Да**, за да потвърдите инсталацията. Файлт .JAR е необходим за инсталацията. Ако този файл липсва, игроматът може да поиска от вас да го изтеглите. Ако не е дефинирана точка за достъп за Приложения, от вас ще се иска да изберете такава. Когато изтеглите файла .JAR, може да се наложи да въведете име на потребител и парола, за

да получите достъп до сървъра. Можете да ги получите от производителя на приложението. При инсталацията игроматът проверява целостта на пакета, който ще се инсталира. Игроматът показва информация за осъществените проверки и ви се предоставя избор дали да продължите или да отмените инсталацията. След като игроматът провери целостта на софтуерния пакет, приложението се инсталира на вашия игромат.


- 4 Игроматът ви информира за приключването на инсталацията.

За да отворите приложение Java след инсталацията, трябва да отидете в основния екран Приложения.



Съвет! Когато прелиствате, можете да изтеглите инсталационен файл и да го инсталирате веднага. Имайте предвид обаче, че връзката продължава да работи във фон по време на инсталацията.

Отваряне на приложение Java

- Превъртете до дадено приложение в основния екран Приложения и натиснете , за да го отворите.

Деинсталиране на приложение Java

- Изберете приложение в основния екран Приложения и изберете **Опции** → *Деинсталиране*.

Настройки за приложение Java

За да определите точка за достъп по подразбиране, чрез която да можете да изтеглите липсващи компоненти на приложенията, изберете **Опции** → *Настройки* → *Основ. точка достъп*. За повече информация относно създаване точки за достъп вижте "Точки за достъп", стр. 48.

Изберете приложение и изберете **Опции** → *Настройки* и след това изберете едно от следните:

- *Точка за достъп* – Изберете точката за достъп, която да се използва от приложението за изтегляне на допълнителни данни.
- *Мрежова връзка* – Някои приложения на Java могат да изискват връзката за предаване на данни да се установява към определена точка за достъп. Ако не е избрана точка за достъп, от вас ще се очаква да определите такава. Опциите са:
Разрешена – Връзката се установява без съобщение.
Първо питай – Ще бъдете запитани преди приложението да осъществи връзката.
Не е разрешено – Връзките не са разрешени.



15. Мениджър – инсталиране на приложения или софтуер



Забележка: Вашият игромат трябва да бъде включен, за да използва функциите в папката **Инструм..** Не включвайте игромата, когато използването на безжични устройства е забранено или тяхното включване може да причини смущения или опасности.




Отидете в **Меню** → **Инструм.** → **Управлен..**


В Мениджър можете да инсталирате нови приложения и софтуерни пакети, както и да отстранявате приложения от вашия игромат. Можете също да проверите каква част се заема от паметта.

Опции в основния екран на

Мениджър: *Преглед на данни, Покажи сертификат, Инсталирай, Отстрани, Виж дневника, Изпрати дневник, Данни за паметта, Помощ и Изход.*

Когато отворите Мениджър, можете да видите списък на:

- инсталационните пакети, които са запаменети в Мениджър,
- частично инсталираните приложения (означени с ) и

- изцяло инсталираните приложения, които можете да отстраните (означени с ).



Забележка: В Мениджър можете да използвате само инсталационни файлове с разширение .SIS за софтуер за устройства.

- Превъртете до някой инсталационен файл и изберете **Опции** → *Преглед на данни*, за да видите *Име, Версия, Тип, Обем, Доставка и Статус* на софтуерния пакет.
- Превъртете до някой софтуерен пакет и изберете **Опции** → *Покажи сертификат*, за да извикате данните от сертификата за защита на софтуерния пакет. Вижте "*Управл. на Certif.*", стр. 54.



Важно: Инсталирайте софтуер само от източници, които предлагат подходяща защита от вируси и друг опасен софтуер.

Не инсталирайте дадено приложение, ако Мениджърът ви покаже предупреждение за застрашена защита по време на инсталацията.



Съвет! За да инсталирате приложения на Java™ (с разширения на файловете .JAD или .JAR), отидете в Приложения. За повече информация вижте "Приложения (Java™)", стр. 129.

Инсталация на програмни продукти

Можете да инсталирате приложения, които са специално предназначени за игромата Nokia N-Gage или са подходящи за операционната система Symbian. Пакетът от програмни продукти обикновено представлява един голям компресиран файл, в който са включени много съставни файлове.




Забележка: Ако инсталирате програма, която не е предназначена специално за игромата Nokia N-Gage, тя може да работи и изглежда твърде различно от обичайните приложения на игромата Nokia N-Gage.



Важно: Ако инсталирате файл, който съдържа актуализация или поправка на съществуващо приложение, можете да възстановите оригиналното приложение, само ако имате оригиналния инсталационен файл или пълно резервно копие на отстранения пакет програмни продукти. За да възстановите оригиналното приложение, първо отстранете приложението и след това инсталирайте отново приложението от оригиналния инсталационен файл или резервното копие.



Съвет! Изберете **Опции** → *Виж дневника*, за да установите кои софтуерни пакети са били инсталирани или отстранени и кога.

- 1 Инсталационните пакети могат да бъдат прехвърляни във вашия игромат от съвместим компютър, изтеглени в процеса на браузване, или да ви бъдат изпратени в мултимедийно съобщение, като прикачен към електронна поща файл или чрез Bluetooth. Ако за прехвърляне на файла използвате PC Suite за Nokia N-Gage, поставете го в папката **c:\nokia\installs** на вашия игромат.
 - 2 Инсталационните пакети могат да бъдат прехвърлени на вашия игромат от съвместим компютър чрез доставения DKE-2 Mini-B USB кабел. Ако използвате Microsoft Windows Explorer, за да прехвърлите файла от CD-ROM устройството във игромата Nokia N-Gage, го поставете на вашата карта с памет (локален диск).
 - 3 Отворете Мениджър, превъртете до инсталационния пакет и изберете **Опции** → *Инсталирай*, за да започнете инсталацията. Имате и друга възможност: потърсете в паметта на игромата или на картата с памет инсталационния файл, изберете го и натиснете , за да стартирате инсталацията.
- Пример:** Ако сте получили инсталационния файл като приложение към електронна поща, отидете във вашата пощенска кутия, отворете електронната поща, отворете екрана на Приложенията, превъртете до инсталационния

файл и натиснете  за започване на инсталацията.

При инсталацията игроматът проверява целостта на пакета, който ще се инсталира. Игроматът показва информация за осъществените проверки и ви се предоставя избор дали да продължите, или да отмените инсталацията. След като игроматът провери целостта на софтуерния пакет, приложението се инсталира на вашия игромат.



Съвет! За да изпратите инсталационния си дневник до служба за техническа помощ, така че те да могат да видят какво е било инсталирано или отстранено, изберете **Опции** → *Изпрати дневник* → *Чрез SMS* или *Чрез ел-поща* (налично само ако правилните настройки за електронна поща са на мястото си).

Отстраняване на програмни продукти

- 1 За отстраняване на софтуерен пакет, превъртете до него и изберете **Опции** → *Отстраняване*.
- 2 Натиснете **Да**, за да потвърдите изтриването.



Важно: Ако отстраните програмни продукти, бихте могли да ги инсталирате повторно само ако разполагате с оригиналния пакет програмни продукти или с пълно резервно копие на отстранения софтуерен пакет. Ако отстраните даден пакет програмни продукти, можете да не сте

повече в състояние да отваряте документи, създадени с тези програмни продукти. Ако някой друг пакет програмни продукти зависи от пакета от програмни продукти, който току-що сте отстранили, другият пакет от програмни продукти може да престане да работи. За подробности прочетете документацията на инсталирания пакет от програмни продукти.

Преглед на запълването на паметта

- За да отворите екрана на паметта, изберете **Опции** → *Данни за паметта*.




Забележка: Ако в игромата имате инсталирана карта с памет, ще имате избор между два екрана на памет, един за игромата или *Памет на телефона* и един за *Карта с памет*. Ако нямате, ще имате само екрана *Памет на телефона*.


Когато отворите някой от екраните за паметта, игроматът пресмята обема свободна памет за съхраняване на данни и инсталиране на нов софтуер. В екраните на паметта можете да видите изразходването ѝ от различните групи данни: *Календар, Контакти, Документи, Съобщения, Снимки, Звук. файл, Вид. клипове, Програми, Заета памет*, и *Своб. памет*.



Съвет! Ако паметта на игромата намалява, изтрийте някои документи или ги преместете в картата с памет. Вижте също раздел "Отстраняване на неизправности", стр. 145.


16. Свързване

 **Забележка:** Вашият игромат трябва да бъде включен, за да използва функциите в папката **Инструм..** Не включвайте игромата, когато използването на безжични устройства е забранено или тяхното включване може да причини смущения или опасности.

 Отидете в **Меню** → **Инструм.** → **Bluetooth**.


Можете да прехвърляте данни от вашия игромат към друго съвместимо устройство, например телефон или компютър, чрез Bluetooth.

Bluetooth връзка

 **Забележка:** Игроматът Nokia N-Gage отговаря и работи в съответствие със Спецификацията за Bluetooth 1.1. Но техническата възможност на игромата да работи с други продукти, притежаващи безжичната технология Bluetooth, зависи и от съвместимостта. За повече информация относно съвместимостта на устройствата Bluetooth, моля разгледайте потребителската информация на всеки продукт или попитайте производителя.

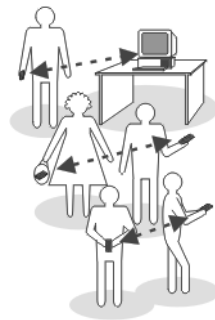
Можете да играете игри с двама или повече играчи посредством Bluetooth връзки с приятели, които имат

същата игра на съвместимо устройство. Вижте "Игри", стр. 31. Можете да използвате Bluetooth в профил Офлайн; в този профил устройството не осъществява и не приема повиквания от безжични телефони. Вижте "Профил Офлайн", стр. 106.

 **Съвет!** Чрез Bluetooth можете също да играете игри игромат-към-игромат.

Bluetooth дава възможност за безплатни безжични връзки между електронни устройства в максимален обхват от 10 метра. Bluetooth връзката може да се използва за играене на игри, изпращане на изображения, видеоклипове, текстове, визитни картички, бележки от календара или да се свързвате безжично със съвместими устройства, снабдени с Bluetooth, например компютри.

Тъй като устройствата Bluetooth осъществяват връзка чрез радиовълни, вашият игромат и другото устройство



Bluetooth не е необходимо да са насочени едно срещу друго.

Всичко, което е необходимо, е двете устройства да са на максимум 10 метра едно от друго, но връзката може да бъде нарушена от смущения, причинени от прегради, като например стени или от други електронни устройства.

Използването на Bluetooth изразходва батерията и времето за ползване на игромата ще се намали. Вземете това предвид, когато извършвате други операции с вашия игромат.


Може да съществуват ограничения за използването на устройството Bluetooth. Проверете това при местните власти.


Активиране на приложение Bluetooth за първи път

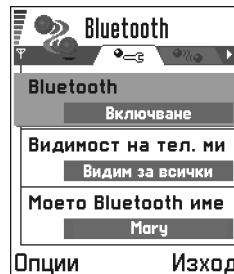
Когато активирате приложението Bluetooth за първи път, от вас се изисква да дадете Bluetooth име на вашия игромат.

- Въведете име (макс. 30 букви) или използвайте предварително зададеното име "Nokia N-Gage". Ако изпращате данни чрез Bluetooth, преди да сте дали самостоятелно Bluetooth име на вашия игромат, ще се използва предварително зададеното име.


Настройки за Bluetooth

За промяна на настройки за Bluetooth, превъртете до желаната от вас настройка и натиснете .


- Bluetooth** – Изберете *Включване*, ако желаете да използвате Bluetooth. Ако зададете за Bluetooth *Изключване*, всички активирани Bluetooth връзки се прекратяват и Bluetooth не може да се използва за изпращане или получаване на данни.
- Видимост на тел. ми** – Ако изберете *Видим за всички*, вашият игромат може да бъде открит от други устройства Bluetooth в процеса на търсене от устройствата. Ако изберете *Скрит*, вашият игромат не може да бъде открит от други устройства в процеса на търсене от устройствата.
 **Забележка:** След като сте настроили Bluetooth да е активирано и сте променили *Видимост на тел. ми* на *Видим за всички*, вашият игромат и това име могат да бъдат видени от други потребители на устройства Bluetooth.
- Моето Bluetooth име** – Определете Bluetooth име за вашия игромат. След като сте настроили Bluetooth да е активно и сте променили *Видимост на тел. ми* на




Видим за всички, това име може да бъде видно от други потребители на устройства Bluetooth.

 **Съвет!** При търсене на устройства някои устройства Bluetooth може да показват само уникалните Bluetooth адреси (адресите на устройствата). За да установите уникалния Bluetooth адрес на вашия игромат, въведете кода ***#2820#** в режим на готовност.

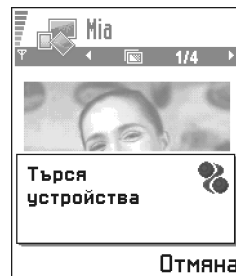
Изпращане на данни чрез Bluetooth


 **Забележка:** В даден момент може да има само една активна Bluetooth връзка.


- 1 Отворете приложението, в което се съхранява елементът, който желаете да изпратите. Например, за да изпратите изображение до друго съвместимо устройство, отворете приложението Изображения, за да изпратите видеоклип до друго съвместимо устройство, отворете приложението Видеоплеър.
- 2 Превъртете до елемента, който желаете да изпратите, например някое изображение, и изберете **Опции** → *Изпрати* → *чрез Bluetooth*.

 **Съвет!** За да изпратите текст чрез Bluetooth (вместо с текстови съобщения), отидете в Бележки и изберете **Опции** → *Изпрати* → *Чрез Bluetooth*.

- 3 Игроматът започва да търси други устройства в рамките на обхвата. Устройствата, разполагащи с Bluetooth, които са в обхвата, започват да се появяват на дисплея едно по едно. Могат да се появят икона на устройството, името в Bluetooth на



устройството, типът на устройството или съкратено име. Сдвоените устройства се показват чрез .

 **Забележка:** Ако преди това сте търсили устройства Bluetooth, първо се показва списък на по-рано откритите устройства. За да започнете ново търсене, изберете **Още устройства**. Ако изключите игромата, списъкът на устройствата се изчиства и търсенето на други устройства трябва отново да започне преди изпращане на данни.

- За да прекъснете търсенето, натиснете **Стоп**. Списъкът на устройствата спира и можете да започнете установяването на връзка с едно от устройствата, които вече са намерени.
- 4 Превъртете до устройството, с което желаете да се свържете, и натиснете **Избери**. Елементът, който изпращате, се копира в Изходяща пощенска кутия и се показва бележката *Свързвам се*.

5 Сдвояване (ако не се изисква от другото устройство, вижте стъпка 6)

- Ако другото устройство изисква сдвояване, преди данните да могат да бъдат предадени, ще прозвучи звуков сигнал и трябва да въведете парола.
- Създайте своя собствена парола (с дължина 1–16 цифрови знака) и се договорете със собственика на другото устройство Bluetooth да използва същата парола. Тази парола се използва само веднъж и не е нужно да я запомняте.
- След сдвояването устройството се запаметява в екрана Сдвоени устройства.



Ключови думи: Сдвояването означава удостоверяване. Потребителите на устройствата, снабдени с Bluetooth, трябва заедно да уточнят паролите на двете устройства, за да могат да бъдат сдвоени. Устройствата, които нямат потребителски интерфейс, имат фабрично зададена парола.

6 Когато връзката бъде успешно установена, се появява бележката *Изпращам данни*.



Забележка: Данните, получени чрез Bluetooth, могат да бъдат намерени във папката Входяща пощенска кутия в Съобщения. За повече информация вижте стр. 88.



Забележка: Ако изпращането не се осъществи, съобщението или данните ще бъдат изтрити.

Папката Чернови в Съобщения не съхранява съобщения, изпратени чрез Bluetooth.

Икони за различните устройства Bluetooth:



- Компютър,



- Телефон,






- Други и






- Неизвестен.

Проверка на състоянието на Bluetooth връзката

- Когато в режим на готовност се появи , Bluetooth е активна.
- Когато мига () , вашият играмат се опитва да се свърже с другото устройство.
- Когато () се вижда постоянно, връзката Bluetooth продължава да бъде активна.

Екран Сдвоени устройства


Сдвояването прави търсенето на други устройства по-лесно и бързо. Сдвоените устройства са по-лесни за разпознаване и са обозначени с  в списъка на резултатите от търсенето. В основния екран на Bluetooth, натиснете , за да отворите списък със сдвоени устройства ().


Опции в екрана на сдвоените устройства: *Ново сдвоено устр.*, *Свържи* / *Прекъсни връзка*, *Задайте псевдон.*, *Изтриване*, *Изтрий всички*, *Има право* / *Неоторизирана*, *Помощ* и *Изход*.

Сдвояване с устройство

- 1 Изберете **Опции** → *Ново сдвоено устр.* в екрана Сдвоени устройства. Игроятът започва да търси други устройства в рамките на обхвата. Или, ако преди това сте търсили устройства Bluetooth, първо се показва списък на по-рано откритите устройства. За да започнете ново търсене, изберете **Още устройства**.
- 2 Превъртете до устройството, с което желаете да осъществите сдвояване, и натиснете **Избери**.
- 3 Обмен на пароли, вижте стъпка 5 (Сдвояване) от предходния раздел. Устройството се добавя към списъка на Сдвоените устройства.

Отмяна на сдвояването


- В екрана Сдвоени устройства превъртете до устройството, с което желаете да отмените сдвояването, и натиснете  или изберете **Опции** → *Изтриване*. Устройството се отстранява от списъка Сдвоени устройства и сдвояването се анулира.
- Ако искате да отмените всички сдвоявания, изберете **Опции** → *Изтрий всички*.


 **Забележка:** Ако в момента сте свързани с устройство и изтриете сдвояването с това устройство, сдвояването се премахва незабавно, но връзката остава включена.

Определяне на кратки имена на сдвоените устройства

Можете да определите кратко име (прякор, псевдоним), за да е по-лесно разпознаването на дадено устройство. Това име се съхранява в паметта на игромата и не може да бъде видяно от други потребители на устройства Bluetooth.

- За да определите кратко име, превъртете до устройството и изберете **Опции** → *Задайте псевдоним*. Запишете краткото име и натиснете **ОК**.


 **Пример:** Дайте кратко име на устройството Bluetooth на вашия приятел или на вашия собствен компютър, за да можете да го разпознавате по-лесно.

 **Забележка:** Изберете име, което лесно се помни и разпознава. По-късно, когато търсите други устройства или някое устройство иска връзка, името, което сте избрали, ще се използва за идентифициране на устройството.

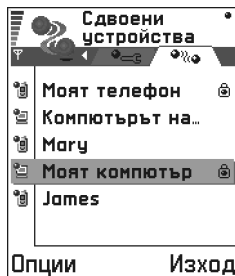
Определяне на устройство като имащо или нямащо право на достъп

След като сте осъществили сдвояване с друго устройство, можете да го определите като имащо или нямащо право на достъп:



Имащо право на достъп (по подразбиране) – Исканията за връзка от това устройство трябва да бъдат приемани всеки път поотделно.

Удостоверено – връзките между вашия игромат и това устройство могат да се осъществяват без ваше знание. Не се изисква отделно приемане или разрешение. Използвайте този статут за вашите собствени устройства, например вашия персонален компютър или за устройства, които принадлежат на лице, на което имате доверие. Иконата  се добавя в страни от устройствата, имащи право на достъп в екрана Сдвоени устройства.

- В екрана Сдвоени устройства превъртете до устройството и изберете **Опции** → *Има право / Неоторизирано*.



Получаване на данни чрез Bluetooth

Когато получавате данни чрез Bluetooth, се чува звуков сигнал и ще бъдете запитани дали желаете да получите Bluetooth съобщението. Ако приемете, ще се появи  и елементът се поставя в папката Входяща пощенска кутия в Съобщения. Съобщенията Bluetooth се маркират с . За повече информация вижте стр. 88.

Преустановяване на Bluetooth връзка

Връзката Bluetooth се преустановява автоматично след изпращане или приемане на данни.

Свързване на игромата с компютър

За повече информация относно как да осъществите връзка със съвместим компютър чрез Bluetooth и как да инсталирате PC Suite за Nokia N-Gage вижте **PC Suite Installation Guide** (Ръководството за инсталиране на PC Suite) в компактдиска в раздела "Software" (Софтуер). За повече информация относно използването на PC Suite за Nokia N-Gage, вижте **онлайн помощ** за PC Suite.



Забележка: PC Suite не работи чрез USB кабел – използвайте PC Suite само чрез Bluetooth.



Забележка: Nokia Audio Manager не работи чрез Bluetooth – използвайте само чрез USB кабел.

Използване на компактдиска

CD-ROM-ът трябва да се самостартира, след като сте го поставили в CD-ROM устройството на вашия съвместим персонален компютър. Ако това не стане, направете следното:

- 1 Кликнете върху бутона на прозореца **Start (Старт)** и изберете Programs (Програми)→ Windows Explorer.
- 2 Намерете на CD-ROM устройството файла, наречен **NokiaN-Gage.exe**, и кликнете два пъти върху него. Интерфейсът на компактдиска се отваря.
- 3 Ще откриете PC Suite за Nokia N-Gage в раздела "Software" (Софтуер). Кликнете два пъти върху "PC Suite for Nokia N-Gage". Инсталационната програма ще ви насочва в процеса на инсталация.



Забележка: PC Suite не работи чрез USB кабел – използвайте PC Suite само чрез Bluetooth.

Използване на игромата като модем за свързване с Интернет или за изпращане или приемане на факсове



Подробни инструкции за инсталацията можете да намерите в **Бързото ръководство за Nokia Modem Options** на компактдиска, доставен заедно с игромата.

Синхронизация – синхронизация от разстояние



Забележка: Трябва да изтеглите приложението Sync (Синхронизация) от компактдиска.

Приложението Sync ви позволява да синхронизирате вашия календар или контакти в игромата с различните приложения за календари и адресници на съвместим компютър или в Интернет. Синхронизацията се осъществява чрез GSM повикване за данни или връзка за пакети данни.

Приложението за синхронизация използва технологията за синхронизация SyncML. За информация относно съвместимост със SyncML, моля свържете се с доставчика на приложението календар или адресник, с което искате да синхронизирате данните от вашия игромат.

Опции в основния екран

Синхронизиране от разстояние: *Синхронизиране, Нов синхр. профил, Промени профила, Изтрий, Виж дневника Помощ и Изход.*

Създаване на нов профил за синхронизация



Ключови думи: Синхронизиращ профил са настройките за отдалечения сървър. Можете да създадете няколко профила, ако трябва да синхронизирате вашите данни с повече от един сървър или приложения.

- 1 Ако не са дефинирани профили, игроматът ще ви запита дали желаете да създадете нов профил. Изберете **Да**.

За да създадете нов профил в допълнение към вече съществуващите, изберете **Опции** → *Нов синхр. профил*. Изберете дали желаете да използвате стойностите на подразбиращите се настройки или да копирате стойностите от някой съществуващ профил, които да се използват като основа за новия профил.

2 Дефинирайте следното:

Име профил/синхр. – Въведете описателно име за профила.

Тип на носителя / Приемач адрес / Порт / HTTP

удостоверение – Свържете се с вашия доставчик на услуги или системен администратор, за да получите точните стойности.

Точка за достъп – Изберете точка за достъп, която желаете да използвате за връзка за данни. За повече информация вижте "Настройки на връзката", стр. 45.

Име на абоната – Вашият идентификационен номер на потребител за синхронизиращия сървър.

Свържете се с вашия доставчик на услуги или системен администратор, за да получите вашия правилен идентификационен номер.

Парола – Въведете паролата си. Свържете се с вашия доставчик на услуги или системен администратор, за да получите точната ѝ стойност.

Календар – Изберете *Да*, ако желаете да синхронизирате календара си.

Външен календар – въведете правилната пътека към външния календар в сървъра. Трябва да бъде

дефинирано, ако предходната настройка *Календар* е била *Да*.

Контакти – изберете *Да*, ако желаете да синхронизирате вашите контакти.

Външни контакти – Въведете правилната пътека към външния адресник в сървъра. Трябва да бъде дефинирано, ако предходната настройка *Контакти* е била *Да*.

3 Натиснете **Готово**, за да запаметите настройката.

Синхронизиране на данни

В основния екран Синхронизация можете да видите отделните профили. Можете също така да видите кой протокол използва профилът: *http* или *WAP* и кой вид данни ще се синхронизират: Календар, Контакти или и двата.



- 1 В основния екран превъртете до някой профил и изберете **Опции** → *Синхронизиране*. Степента на синхронизация е показана в долната част на екрана. За да отмените синхронизацията, преди да е приключила, натиснете **Отмяна**.
- 2 Ще бъдете уведомени, когато синхронизацията приключи.

- След като синхронизацията приключи, натиснете **Пок.днев.** или изберете **Опции**→ *Виж дневника*, за да отворите файл от дневника, показващ степента на синхронизация (*Завършена* или *Непълно*), и колко записи в календара или контактите са били добавени, актуализирани, изтрити или отхвърлени (несинхронизирани) в игромата или в сървъра.

17. Отстраняване на неизправности

Недостатъчно памет

Когато се появят следните бележки, паметта на игромата е изразходена и трябва да започнете да изтривате някои данни: *Недост.памет за извършване на операц. Първо изтрийте някои данни.* или *Не достига памет. Изтрийте някои данни.* За да видите какъв вид данни са натрупани и колко памет заемат различните групи данни, отидете в **Инструм.**→**Управлен.** и изберете **Опции**→**Данни за паметта.**

Може да пожелаете редовно да изтривате следните неща, за да избегнете изразходване на паметта:

- съобщенията от папките Входяща пощенска кутия, Чернови и Изпратени в Съобщения,
- изтеглените електронни съобщения от паметта на игромата,
- запаметените страници на браузъра и
- изображения в Изображения.

Ако искате да изтриете информация за контакти, бележки в календара, броячи на разговори, броячи за разходи на разговорите, резултати от игри или каквито и да е други данни, отидете в съответното приложение, за да отстраните данните.

Ако изтривате няколко неща и се появи някоя от следните бележки: *Недост.памет за извършване на операц. Първо*

изтрийте някои данни. или *Не достига памет. Изтрийте някои данни.* се опитайте да изтриете елементите един по един (като започнете от най-малкия).

Изчистване паметта на календара – За да изтриете наведнъж повече от един запис, отидете в екрана Месец и изберете **Опции**→**Изтрий запис**→

- **Преди дата** – за изтриване на всички бележки от календара, които са направени преди определена дата. Въведете датата, преди която ще бъдат изтрини всички бележки от календара.
- **Всички записи** – за изтриване на всички бележки от календара.

Изтриване на информация от дневника – За окончателно изтриване на цялото съдържание на дневника, Регистъра на последните повиквания и Докладите за изпращане на съобщения, отидете в Дневници и изберете **Опции**→**Изчисти дневника** или отидете в **Настройки**→**Срок на дневника**→**Без дневник.**

Различни начини за съхраняване на данни:

- използвайте PC Suite за игромат Nokia N-Gage, за да копирате информация на компютъра си, вижте стр. 141,

- изпращане на изображения на вашия адрес на електронна поща и след това запаметяване на изображенията във компютър или
- изпратете данни чрез Bluetooth до друго съвместимо устройство.

Въпроси и отговори

Дисплей на игромата

- В.: Защо всеки път, когато включавам игромата си, на екрана има липсващи, обезцветени или ярки точки?
О.: Това е присъща характеристика на дисплея с активна матрица. Дисплеят на вашия игромат съдържа множество превключвателни елементи за управление на пикселите. На дисплея може да има малък брой липсващи, обезцветени и ярки точки.

Bluetooth

- В.: Защо не мога да прекратя Bluetooth връзка?
О.: Ако друго устройство е сдвоено с игромата ви, но не изпраща данни и държи връзката отворена, единственият начин да бъде изключено е да се прекъсне едновременно връзката Bluetooth. Отидете в Bluetooth и изберете настройката *Bluetooth* → *Изключване*.
- В.: Защо не мога да открия устройството Bluetooth на моя приятел?
О.: Уверете се, че и двамата сте активирали Bluetooth.

Погрижете се разстоянието между двете устройства да не е над 10 метра и да няма стени или други прегради между устройствата.

Проверете дали другото устройство не е в режим "Скрит".

Мултимедийни съобщения

- В.: Какво да направя, когато игроматът ми каже, че не мога да получа мултимедийно съобщение, защото паметта е пълна?
О.: Обемът на необходимата памет е посочен на съобщението за грешка: *Няма достатъчно памет да изтегля съобщението. Първо изтрийте малко данни*. За да видите какъв вид данни са натрупани и колко памет заемат различните групи данни, отидете в **Инструм.** → **Управлен.** и изберете **Опции** → **Данни за паметта**. След като освободите памет, центърът за мултимедийни съобщения автоматично ще опита отново да изпрати мултимедийните съобщения.
- В.: Какво да направя, когато игроматът показва съобщението: *Не мога да изтегля мултимед. съобщение. Мрежовата връзка е заета.*?
О.: Прекратете всички активирани връзки за данни. Мултимедийни съобщения не могат да се получават, ако друга връзка за данни, използваща различен адрес на шлюза, е активирана за браузър или електронна поща.
- В.: Как мога да прекратя връзка за данни, когато игроматът ми я стартира отново и отново? Бележките: *Изтеглям съобщението* или *Опитвам да изтегля съобщението отново* се появяват за кратко. Какво става?

О.: Игротатът се опитва да изтегли мултимедийно съобщение от центъра за мултимедийни съобщения. Проверете дали настройките за работа с мултимедийни съобщения са били правилно определени и дали няма грешки в телефонните номера и адресите. Отидете в **Съобщения** и изберете **Опции**→ *Настройки*→ *Мултимед. съобщение*.

За да спрете игротата да не стартира връзка за прехвърляне на данни, имате следните възможности. Отидете в **Съобщения** и изберете **Опции**→ *Настройки*→ *Мултимед. съобщение*.

- Изберете *При получ. съобщ.*→ *Отложи изтегл.*, ако искате центърът за мултимедийни съобщения да съхрани съобщението за изтегляне по-късно, например след като сте проверили настройките. След тази промяна игротатът пак трябва да изпраща информационни съобщения на мрежата. За да изтеглите съобщението по-късно, изберете *Изтегл. веднага*.
- Изберете *При получ. съобщ.*→ *Отхвърл. съобщ.* – ако желаете да отхвърлите всички входящи мултимедийни съобщения. След тази промяна, игротатът пак трябва да изпраща информационни съобщения до мрежата и центърът за мултимедийни съобщения ще изтрие всички мултимедийни съобщения, чакащи да ви бъдат изпратени.
- Изберете *Мултимед. приемане*→ *Изключване* – ако желаете да игнорирате всички входящи мултимедийни съобщения. След тази промяна

игротатът няма да осъществява връзки с мрежата, отнасящи се до мултимедийни съобщения.

Изображения

- В.: Поддържа ли се форматът на изображението, което искам да отворя?

О.: Вижте стр. 68 за повече информация относно поддържаните формати на изображенията.

Музика

- В.: Защо не мога да прехвърлям песни на игротата?

О.: Уверете се, че има достатъчно памет на картата с памет. Ако е необходимо, изтрийте някои песни от картата с памет.

Игри

- В.: Защо не мога да играя на избраната игра?

О.: Проверете дали е инсталирана правилната карта с памет за тази игра.

Съобщения

- В.: Защо не мога да избира контакт?

О.: Ако не можете да изберете контакт в указателя Контакти, картата за контакт не разполага с телефонен номер или адрес на електронна поща. Добавете недостигащата информация към картата за контакт в приложението Контакти.

Календар

- В.: Защо липсват номерата на седмиците?

О.: Ако сте променили настройките на Календара, така че седмицата да започва в ден, различен от понеделник, номерата на седмиците не се изписват.

Браузър

- В.: Няма определена валидна точка за достъп. Определете я в настройките на Услуги.
О.: Въведете правилните настройки за браузъра. За указания се свържете с вашия доставчик на услуги на браузъра. Вижте "Настройка на игромата за услугата браузър", стр. 121.

Дневник

- В.: Защо дневникът е празен?
О.: Може да сте активирали филтър, а да не са регистрирани комуникационни събития, които той да допуска. За да видите всички събития, изберете **Опции** → **Филтър** → **Всички комуник.**

Свързване с PC

- В.: Защо имам проблеми със свързването на моя игромат със съвместим компютър?
О.: Проверете дали PC Suite за N-Gage е инсталиран и работи на вашия персонален компютър. Вижте **Installation guide for PC Suite** (Ръководството за инсталиране на PC Suite) в компактдиска в раздел "Software" (Софтуер). За повече информация относно използването на PC Suite за Nokia N-Gage, вижте **онлайн помощ** за PC suite.





Забележка: PC Suite не работи чрез USB кабел - използвайте PC Suite само чрез Bluetooth.



Кодове за достъп

- В.: Каква е моята парола за заключване, ПИН- или ПУК-кодове?
О.: Фабрично зададеният код за заключване е **12345**. Ако забравите или загубите вашия код за заключване, се обърнете към доставчика на игромата ви. Ако забравите или изгубите ПИН- или ПУК-код, или ако не сте получили такива кодове, свържете се с вашия мрежови доставчик на услуги.
За информация относно пароли, се свържете с вашия доставчик на точки за достъп, например търговски доставчик на Интернет услуги (ISP), на услуги на браузъра или мрежов оператор.

Приложението е блокирало

- В.: Как да затворя приложение, което е блокирало?
О.: Отворете прозореца за превключване между приложенията като натиснете и задържите . След това отидете до приложението и натиснете , за да затворите приложението.

Отворени са прекалено много приложения

- В.: Защо играта на която играя е бавна?
О.: Отворени са прекалено много приложения. Затворете приложенията, които не използвате, като натиснете и задържите . След това отидете до приложението и натиснете , за да затворите приложението.

Nokia Audio Manager

- В.: Защо не мога да видя иконата на N-Gage?
О: Уверете се, че сте инсталирали софтуера на Nokia Audio Manager в компютъра, преди да свържете игромата с компютъра, използвайки USB кабела.



Забележка: Nokia Audio Manager не работи чрез Bluetooth – използвайте само чрез USB кабел.

18. Информация за батерията

Зареждане и разреждане

- Вашето устройство се хранва от зареждаема батерия.
- Не забравяйте, че една нова батерия достига своите пълноценни качества едва след два или три цикъла на зареждане и разреждане!
- Батерията може да бъде зареждана и разреждана стотици пъти, но в края на краищата се изтощава окончателно. Нова батерия трябва да се закупи, когато времето на работа (време за разговори и време в готовност) стане забележимо по-кратко от нормалното.
- Използвайте само батерии, одобрени от производителя на това устройство, и презареждайте вашата батерия само със зарядно устройство, одобрено от производителя. Откачете зарядното устройство от контакта, когато не го ползвате. Не оставяйте батерията свързана към зарядното устройство повече от седмица, тъй като презареждането може да съкрати живота ѝ. Ако една изцяло заредена батерия се остави неизползвана, тя се саморазреди след известно време.
- Екстремалните температури могат да повлияят върху способността на батерията да се зарежда.
- Използвайте батерията само по предназначение.
- Никога не използвайте повредени зарядно устройство или батерия.
- Не свързвайте батерията на късо. Случайно късо съединение може да възникне, когато метален предмет (монета, кламер или писалка) осъществи пряк контакт на + и - полюсите на батерията (метални ленти на батерията), например, когато носите резервна батерия в джоба или в чантичката си. Късото съединение между полюсите може да повреди батерията или свързания с нея предмет.
- Оставянето на батерията на горещи или студени места – например в затворена кола в летни или зимни условия – ще намали капацитета и живота на батерията. Старайте се да съхранявате батерията при температури от 15°C до 25°C (59°F до 77°F). Устройство с гореща или студена батерия може временно да не работи дори и батерията да е напълно заредена. Издръжливостта на батериите е особено ограничена при температури доста под нулата.
- Не изхвърляйте батериите в огън!
- Изхвърляйте батериите в съответствие с местните разпоредби (например за рециклиране). Не ги изхвърляйте като останалите домакински отпадъци.
- Изваждайте батерията, само когато телефонът е изключен.

19. Грижи и поддръжка

Вашето устройство е продукт с превъзходен дизайн и изработка и с него трябва да се работи грижливо. Предложенията, изложени по-долу, ще ви помогнат да изпълните задълженията по гаранцията и да се радвате на този продукт в продължение на много години.

- Пазете устройството и всички негови части и аксесоари далеч от обсега на малки деца.
- Пазете устройството сухо. Дъждът, влажността и всички видове течности или влага съдържат минерали, които водят до корозия на електронните схеми.
- Не използвайте и не съхранявайте устройството на прашни и замърсени места. Подвижните му части могат да се повредят.
- Не съхранявайте устройството на горещи места. Високите температури могат да скъсят живота на електронните устройства, да повредят батериите и да изкривят или стопят някои пластмаси.
- Не съхранявайте устройството на студени места. Когато се загрее (до нормалната си температура), във вътрешността му може да се образува влага, която може повреди електронните платки.

- Не се опитвайте да отваряте устройството. Манипулации, извършвани от неспециалист, могат да го повредят.
- Не изпускайте, не удяряйте и не тръскайте устройството. При грубо боравене може да се счупят вътрешните платки.
- Не използвайте разяждащи химикали, почистващи разтвори или силни детергенти за почистване на устройството.
- Не боядисвайте устройството. Боите могат за блокират подвижните части и да попречат на нормалната му работа.
- При замяна използвайте само доставената или одобрена антена. Неодобрени антени, модификации или приставки могат да повредят устройството и да нарушат разпоредбите, свързани с радиопредавателните устройства.

Всичко казано по-горе се отнася еднакво както за вашето устройство, така и за батерията, зарядното устройство и който е да е аксесоар. Ако някое от тях не работи правилно, занесете го в най-близкия квалифициран сервиз. Персоналът ще ви помогне и ако е необходимо, ще организира поправката.

20. Важна информация за безопасността

Безопасност при движение по пътищата

Не използвайте мобилното устройство, докато управлявате автомобил. Не оставяйте устройството на седалката на пътника или някъде, откъдето може да падне при сблъскване или внезапно спиране.

Запомнете, безопасността на движението е винаги на първо място!

Работна среда

Запомнете, че трябва да спазвате всички специализирани правилници, закони, в сила за дадена област, и винаги да изключвате устройството, когато неговото използване е забранено, както и когато устройството може да предизвика смущения или опасности.

Използвайте устройството само в нормално работно положение.

За да спазвате насоките за излагане на радиочестотна енергия, използвайте само одобрени от Nokia аксесоари. Когато телефонът е включен и се носи на тялото, винаги използвайте одобрени от Nokia калъфи за носене.

Части на устройството са магнитни. Устройството може да привлече метални предмети, а хората, ползващи слухови

апарати, не трябва да държат устройството до ухото със слуховия апарат. Винаги поставяйте устройството на стойката, тъй като слушалката може да привлече метални предмети. Не поставяйте кредитни карти или други магнитни носители близо до устройството, тъй като съхранената в тях информацията може да бъде изтрита.

Електронни устройства

По-голямата част от модерното електронно оборудване е екранирано от радиочестотни (RF) сигнали. Възможно е все пак дадено електронно оборудване да не е екранирано срещу радиочестотните (RF) сигнали на вашето устройство.

Генератори на сърдечни честотни импулси

(Пейсмейкъри) ЗА избягване на евентуални смущения производителите на генератори за сърдечни честотни импулси препоръчват спазване на минимално отстояние от 20 см (6 инча) между мобилното устройство и пейсмейкъра. Тези препоръки са в съответствие с независимите проучвания и препоръките на Wireless Technology Research. Хора с пейсмейкъри:

- Трябва винаги да държат устройството на повече от 20 см (6 инча) от своя пейсмейкър, когато устройството е включено;

- Не бива да носят устройството в джоб на гърдите;
- За намаляване на възможни смущения устройството трябва да се държи на ухото, противоположно на пейсмейкъра.
- Ако имате причини да подозирате, че възникват смущения, незабавно изключете устройството.

Слухови апарати Някои цифрови безжични устройства могат да предизвикват смущения в определени слухови апарати. В случай на подобни смущения потърсете консултация с оператора.

Други медицински устройства Работата на всяко приемо-предавателно радиооборудване, включително и на клетъчните устройства, може да внесе смущения във функционирането на неподходящо защитени медицински устройства. При въпроси за правилната защита на медицинските устройства от външна радиочестотна енергия се консултирайте с лекар или с производителя на медицинското устройство. Изключвайте устройството си в болнични комплекси, ако поставените там разпоредби изискват това. Възможно е болничните и здравни комплекси да използват оборудване, чувствително към външна радиочестотна енергия.

Моторни превозни средства Радиочестотните сигнали могат да оказат влияние върху неправилно инсталирани или недостатъчно екранирани електронни системи в моторни превозни средства (напр. системи за електронно въпръскване на горивото, електронни системи срещу хлъзгане (блокиране на спирачките), електронни системи за контрол на скоростта, системи за действие на въздушна възглавница). За целта направете справка с производителя на вашето превозно средство или изпълномощен негов представител. Трябва да се

консултирате с производителя на всяко оборудване, допълнително добавено към вашата кола.

Обекти с обявени предупреждения Изключвайте устройството във всички обекти, където това се изисква от обявени предупреждения.

Информация за безопасността на видеоигрите

Относно епилептиформни гърчове, породени от светлинни дразнители При много малък процент хора, въздействието на определени светлинни дразнители, в това число мигащи светлини или образи, които се появяват във видеоигрите, може да доведе до гърчове. Дори при лица, които не са страдали от гърчове или епилепсия, може да съществува недиагностицирано състояние, което да породи епилептични припадъци, предизвикани от светлинен дразнител по време на гледане на видеоигри. Подобни гърчове могат да се проявят с различни симптоми, включително замаяност, зрителни смущения, тикове на очите или лицето, схващане или треперене на ръцете или краката, дезориентация, обърканост или моментна загуба на съзнание. Гърчовете могат също да предизвикат изпадане в безсъзнание или конвулсии, които може от своя страна да доведат до наранявания при падане на земята или блъскане в околни предмети.

Ако се появят някои от тези симптоми, незабавно прекратете играта и се консултирайте с лекар. Възрастни, които позволяват на тийнейджъри (или деца) да играят на игри, са длъжни да ги наблюдават или разпитват за тези

симптоми, тъй като рискът от появата на подобни гърчове е по-голям при децата. Рискът от появата на епилептични гърчове, породени от светлинни дразнители, може да се намали, като играете в добре осветена стая и като не играете в състояние на сънливост или преумора. Ако вие или някой от вашите роднини страда от гърчове или епилепсия, консултирайте се с лекар, преди да играете.

За безопасна игра почивайте най-малко веднъж на всеки половин час. Незабавно прекратете играта, ако почувствате умора или неприятно усещане или болка в дланите и/или ръцете. Ако състоянието продължи, консултирайте се с лекар. Използването на вибрация може да влоши уврежданията. Не включвайте вибрации, ако страдате от болки в костите или ставите на пръстите, дланите, китките или ръцете.

Потенциално взривоопасна атмосфера

Изключвайте устройството във всички участъци, където съществува потенциално взривоопасна атмосфера, и спазвайте всички обозначения и инструкции. Искри в подобни участъци могат да предизвикат експлозия или пожар, водещи до телесни наранявания или дори до смърт.

На потребителите се препоръчва да изключват устройството, когато се намират в бензиностанция (автосервиз). На потребителите се напомня да спазват ограниченията върху използването на радиоапаратура в складове за гориво (за съхраняване и разпространение на горива), химически заводи или провеждане на взривни работи.

Участъци с потенциално експлозивна атмосфера са често, но не винаги, са ясно обозначени. Това включва трюмове на кораби, съоръжения за съхраняване и прехвърляне на химични продукти, моторни превозни средства, използващи втечен природен газ (като пропан или бутан); участъци, където въздухът съдържа химикали или частици, като например зърно, прах или метален прах; както и на всички други места, в които обикновено се изисква спиране на двигателя.

Моторни превозни средства

Само квалифициран персонал може да инсталира и обслужва устройството в превозно средство. Неправилната инсталация или обслужване може да бъде опасна и да направи невалидна всяка гаранция, отнасяща се до устройството.

Редовно проверявайте дали цялото оборудване на безжичното устройство във вашия автомобил е правилно инсталирано и работи.

Не съхранявайте или носете запалителни течности, газове или експлозиви в едно и също отделение с устройството, неговите части или аксесоари.

За моторните превозни средства, оборудване с въздушна възглавница, трябва да се помни, че тя се издува с голяма сила. Не поставяйте предмети, включително инсталирано или преносимо безжично оборудване, в участъка над въздушната възглавница, както и в областта, в която тя се издува. Ако автомобилното безжично оборудването е монтирано неправилно и въздушната възглавница се издуе, това може да доведе до сериозни наранявания.

Използването на устройството по време на полет е забранено. Изключете устройството преди качване в самолет. Използването на безжични устройства в самолет може да бъде опасно за работата на самолета, да наруши функционирането на клетъчната мрежа на е противозаконно.

Неспазването на тези инструкции може да доведе до прекратяване или отказ на клетъчни телефонни услуги на нарушителя, до съдебни действия или до двете.



Аварийни повиквания



ВАЖНО: Това устройство, подобно на всеки безжичен телефон, работи с помощта на радиосигнали, клетъчни наземни мрежа, а също и с функции, програмирани от потребителя. Поради тази причина, не може да се гарантира връзка при всички случаи. Следователно, за осъществяване на важни комуникации (например бърза медицинска помощ) не трябва никога да разчитате единствено на който и да било клетъчен телефон.

Аварийните повиквания може да не са възможни за всички клетъчни телефонни мрежи или при използване на определени мрежови услуги и/или функции на телефона/устройството. Проверете това с местния доставчик на услуги.

За провеждане на аварийно обаждане:

- 1 Ако устройството не е включено, включете го. Проверете дали силата на сигнала е достатъчна. Някои мрежи може да изискват правилно поставена в устройството, валидна СИМ-карта.
- 2 Натиснете  толкова пъти, колкото е нужно (например, за да излезете от повикване, за да излезете от меню и т.н.), за да изчистите дисплея и подгответе устройството за повиквания.
- 3 Наберете аварийния номер за сегашното си местонахождение (например 112 или друг официален аварийен номер). Аварийните номера са различни на различните места.
- 4 Натиснете клавиш .

Ако се използват определени функции, може да се наложи да ги изключите преди да осъществите аварийното повикване. Консултирайте се с това ръководство и местния оператор.

При аварийно повикване не забравяйте да предадете цялата необходимата информация колкото е възможно по-точно. Запомнете, че вашето клетъчно устройство може да бъде единственото комуникационно средство на мястото на произшествието – не прекъсвайте разговора, докато не получите разрешение да го направите.



Предупреждение: Когато сте избрали профил **Офлайн**, не можете да осъществявате никакви повиквания, включително спешни такива, нито да използвате други функции, които изискват покритие на мрежата.

Сертификационна информация (СИП)

ТОЗИ МОДЕЛ ТЕЛЕФОН ОТГОВАРЯ НА ИЗИСКВАНИЯТА ЗА ИЗЛАГАНЕ НА ВЪЗДЕЙСТВИЕТО НА РАДИОВЪЛНИ.

Вашето устройство представлява радио приемопредавател. То е проектирано и произведено така, че да не надвишава гранични стойности за излагане на въздействието на радиочести (РЧ), препоръчани от международните насоки (ICNIRP). Тези гранични стойности са част от комплексните насоки и определят разрешените нива за излагане на населението на въздействието на РЧ енергия. Насоките са разработени от независими научни организации чрез периодични и щателни оценки на научните изследвания. Насоките включват значителен резерв за безопасност, предвиден да гарантира безопасността на всеки човек, независимо от възрастта и здравословното му състояние.

В стандарта за излагане на въздействието за мобилни телефони се използва единица за измерване, известна като Специфична интензивност на поглъщане или СИП. Граничните стойности на СИП в международните насоки са 2.0 W/kg.* Тестовите за СИП се провеждат, като се използват стандартни експлоатационни позиции, като устройството предава с най-високото си ниво на мощност и на всички изпитвани честотни ленти. Независимо от факта, че СИП се определя при най-високото ниво на мощност, действителното ниво на СИП на телефона/устройството при експлоатация често е много под максималната стойност. Това е така, защото устройството

е проектирано да работи на различни нива на мощност, така че да използва само толкова мощност, колкото му е необходима, за да се свърже с мрежата. В общия случай колкото сте по-близо до антената на клетъчната базова станция, толкова по-ниска ще бъде ползваната мощност.

Най-високото ниво на СИП за този модел телефон при тестването до ухото е 0,37 W/kg. Независимо от факта, че има различия в нивата на СИП при различните телефони и позиции, те всички отговарят на изискванията на съответните международни насоки за излагане на въздействието на РЧ.

Този продукт отговаря на изискванията за радиочестотно облъчване, когато се използва в нормално положение до ухото или когато е на най-малко 1,5 см от тялото.

Когато използвате кутия за носене, щипка за колан или калъф, те не трябва да съдържат метал и трябва да държат продукта най-малко на 1,5 см от тялото.

* Граничната стойност на СИП за мобилни телефони, използвани от населението, е 2.0 watts/kilogram (W/kg) осреднено за десет грама тъкан от тялото. Насоките включват значителен резерв за безопасност, за да даде допълнителна защита на хората и да вземе предвид евентуални вариации в измерванията. Стойностите на СИП може да варират в зависимост от националните изисквания за отчитане и от честотата на мрежата. Информация за СИП в други региони можете да намерите в рубриката Информация за продукта на адрес www.nokia.com.

Индекс

A

Аудиофайлове

Виж *"Медийни файлове"*

B

Bluetooth 136

Изпращане на данни 138

Икони на устройствата 139

Индикатори за състоянието на
връзката 139

Искания за връзка 139

Искания за сдвояване 139

Кратки имена за сдвоени
устройства 140

Настройки 137

Отмяна на сдвояването 140

Парола, обяснение от списъка на
ключовите думи 139

Получаване на данни 141

Прекъсване на връзката 141

Сдвояване 139

Уникален адрес на
устройство 138

Фабрично зададена парола 139

C

CD-ROM 141

D

Data Import

Контакти 65, 113

DNS, Услуга за име на домейн,
обяснение от списъка на
ключовите думи 50

DTMF тонове, обяснение на ключовите
думи 22

G

GPRS

Вижте *Пакети данни*

H

HSCSD

Вижте *Високоскоростно
предаване на данни*

I

IP адрес, обяснение от списъка на
ключовите думи 50

ISDN, обяснение от списъка на
ключовите думи 49

J

Java

Вижте *Приложения.*

N

Nokia Audio Manager 38

R

RealOne Player 71

Media guide 72

Регулиране силата на звука 73

Стрийминг 73

Формати на файлове 71

S

SyncML

Вижте *Синхронизация от
разстояние*

W

WAP

Изчистване на паметта на
браузъра 127

Икони 123

X

XHTML браузър 121

A

Аварийни повиквания 155

Автоматичен отговор 57

Акcesoари

Настройки 57

Алармен часовник 118

Повтаряне 118

Анимации 67

Анимации във формат GIF 67

B

Б 63

Бележки 117

Блокиране на повикване 55

Блокиране на повиквания 55

Браузър

Настройки на съобщения за услуги 103

Съобщения за услуги 91

Точки за достъп на браузъра, вижте *"Точки за достъп"*

Бързо набиране 62, 63

Осъществяване на повиквания 19

В

Видеоклипове

Виж *"Мегийни файлове"*

Видеоплеър

Виж *"RealOne Player"*

Визитна картичка, обяснение от списъка на ключовите думи 64

Изпращане 63

Високоговорител 15

Активиране 15, 16

Изключване 15

Високоскоростно предаване на данни, обяснение от списъка на ключовите думи 46

Включване на високоговорителя

Връзки за данни

Индикатори 10

Въвеждане на предсказуем текст 79

Изключване 81

Съвети 80

Въвеждане на текст 78

Възпроизвеждане на видеоклип 72

Г

Гласова пощенска кутия 19

Прехвърляне на повиквания към гласова пощенска кутия 22

Промяна на номера 19

Гласови маркери 61

Добавяне 61

Изтриване 62

Обяснение на ключовите думи 58

Осъществяване на повиквания 62

Промяна 62

Прослушване 62

Гласови съобщения 19

Гласово набиране 61

Групи за контакт 64

Добавяне на тонове на звънене 63

Отстраняване на членове 65

Прибавяне на много членове едновременно 64

Д

Дата, настройки 51

Доклади 77

Доклади за изпращане 77

Е

Езика

за писане 42

Екранна анимация

Настройки 43

Електронна поща 87

Запаметяване на прикачени файлове 96

Изтегляне от пощенската кутия 94

Изтриване 96

Настройки 102

Онлайн 93

Отваряне 95

Отдалечена пощенска кутия 92

Офлайн 93

Прикачени файлове 95

З

Задачи 115

Залепване

Текст 82

Записване на гласови маркери 61

Записване на Радио 37

Записване от външно устройство 35

Защита

Кодове за достъп 52

Настройки 52

Сертификати за защита 54

Звукови файлове

Виж *"Мегийни файлове"*

Звуци 105

Отстраняване на персонален тон на звънене 63

И

- Игри 31
- Игри за няколко играчи 32
- Изображения 66
 - Добавяне към карта за контакт 59
 - Завъртане 68
 - Клавиши за бърз достъп при преглед на изображения 68
 - Масшабиране 67
 - Местене на фокуса 67
 - Организиране 68
 - Папка за съобщения с картинка 69
 - Преглед на информация за изображенията 68
 - Формати 68
 - Цял екран 67
- Използване на Радио 37
- Изпращане
 - Видеоклипове 74
 - Данни чрез Bluetooth 138
 - Записи в календара 112
 - Кarti за контакт, Визитни картички 63
 - Медийни файлове 74
- Изтегляне 126
- Изтриване
 - Броячи на разходите за разговори 26

Записи в календара 110

Кarti за контакт 59

Повиквания 26

Регистър на последните повиквания 24

Изходяща пощенска кутия 97

Изчистване на паметта

Записи в календара 145

Информация от дневника 145

Индикатори 10

Връзки за данни 10

Индикатори за връзка

Bluetooth 139

Връзки за данни 10

Инсталация на програмни продукти 133

Инструменти

Виж *Мениджър – глава*
инсталиране на приложения
или софтуер

Интелигентни съобщения

Изпращане 83

Получаване 90

Информационна услуга 98

Информация за батерията 150

Информация за безопасност

Аварийни повиквания 155

Безопасност при движение по пътищата 152

Видеоигри 153

Грижи и поддръжка 151

Електронни устройства 152

Моторни превозни средства 154

Потенциално взривоопасна атмосфера 154

Работна среда 152

К

Кадър 69

Календар 109

Аларма 112

Едновременно изтриване на много записи 145

Екрани 110

Изпращане на записи 112

Настройки 112

Полета на записите в календара 110

Символи 111

Синхронизация от разстояние 143

Спиране на аларми 112

Калкулатор 116

Карта с памет 27

Видеоклипове 27

Възстановяване 29

Изразходване 30

Отключване 30

Парола 30

Резервно копие 29

Форматиране 29

Кarti за контакт

- Вмъкване на картинки 59
 - Гласови маркери 61
 - Добавяне на гласови маркери 61
 - Добавяне на тонове на звънене 63
 - Запаметяване на DTMF тонове 22
 - Изтриване на гласови маркери 62
 - Отстраняване на тоновете на звънене 63
 - Присвояване на номера за бързо набиране 62
 - Присвояване на предварително определени номера и адреси 60
 - Промяна на гласовите маркери 62
 - Прослушване на гласови маркери 62
 - Синхронизация от разстояние 143
- ## Картинки
- Преглеждане 67
- ## Кеш памет, обяснение от списъка на ключовите думи 127
- Изчистване 127
- ## Код за заключване 52
- Кодове за достъп 52

Команди USSD 99

- Команди за бърз достъп в Изображения 68
 - във Фаворити 114
- ## Композитор 118
- Прослушване на тонове 119
 - Регулиране на силата на звука 119
 - Регулиране на темпото 119
 - Смяна на стила на тона 119
- ## Компютърни връзки 141
- ## Конвертор 116
- Добавяне на обменни курсове 117
 - Конвертиране на валути 117
 - Конвертиране на единици 116
 - Преименуване на валути 117
- ## Конвертор на единици 116
- ## Контакти
- Data Import 65, 113
- ## Конферентни разговори 20
- ## Копиране
- Контакти между СИМ-картата и паметта на игромата 58
 - Текст 81

Л

- Лимит на разходи за разговори 25
- Нулиране на брояча 25
- Определен от доставчик на услуги 25

М

- Маркер, обяснение от списъка на ключовите думи 123
- ## Мащабиране 67
- ## Медийни файлове
- Възпроизвеждане 72
 - Обяснение на ключовите думи 71
 - Формати на файлове 71
- ## Меню 11
- Клавиш Меню 11
 - Пренареждане на главното Меню 12
- ## Модем
- Използване на игромата като модем 142
- ## Моите папки 92
- ## Музика 33
- записване 35
- ## Музикален плеър 33
- ## Музикални файлове
- Виж "*Медийни файлове*"
- ## Мултимедийни съобщения 84
- Възпроизвеждане на звуци 90
 - Повторно възпроизвеждане на звуци 90
 - Преглеждане 89
 - Създаване 85
- ## Н
- Набрания номера 24

Настройване на радиоканал 36
Настройки
 Bluetooth 137
 RealOne Player 74
 Акcesoари 57
 Блокиране на повикване 55
 Връзка 45
 Дата и час 51
 Дисплей 43
 Електронна поща 102
 Защита 52
 Звуци 105, 107
 Информационна услуга 103
 Календар 112
 Код за заключване 52
 Кодове за достъп 52
 Кратки съобщения 99
 Настройки на устройството 42
 Общи 42
 ПИН-код 52
 Повиквания 27
 Прехвърляне на повикване 22
 Приложения (Java™) 131
 Сертификати 54
 Съобщения 99
 Съобщения за услуги на браузъра 103
 Съобщения, папка Изпратени 104
 Фиксирано набиране 53
 Часовник 118

Настройки за връзка 45
Настройки на дисплея 43
Недостатъчно памет
 Отстраняване на
 неизправности 145
 Преглед на запълването на
 паметта 30, 134
Неприети повиквания 23

О
Обща памет 17
Обяснение на ключовите думи за
 XHTML 121
Онлайн 93
Онлайн помощ 13
Организиране
 Меню 12
Осъществяване на повиквания 18
Отговаряне на повикване 20
 Автоматичен 57
Отдалечена пощенска кутия 92
 Прекъсване на връзката 95
Отказване на повиквания 20
Отрязване
 Текст 82
Отстраняване на неизправности 145
Отстраняване на програмни
 продукти 134
Офлайн 93
Офлайн, Профил 106

П
п 125
Пакети данни 46
 Брояч на данни 26
 Настройки 51
 Обяснение на ключовите думи 46
 Таймер за връзките 26
 Ценообразуване 47
Папки, създаване, подреждане на
 елементи в папки 14
Парола
 Карта с памет 30
Персонален компютър
 Свързване 141
ПИН-код 52
 Отблокиране 52
Писане 78
 Въвеждане на предсказуем
 текст 79
 Въвеждане на предсказуем текст,
 изключване 81
 Традиционно въвеждане на
 текст 79
Плеър, Музика 33
Повикване 18
 С гласов маркер 62
Повиквания 23
 Бързо набиране 19
 Времетраене 24

- Използване на указателя
 - Контакти 18
- Изтриване на съдържание 26
- Конферентни разговори 20
- Лимит на разходите 25
- Международни 18
- Набрани 24
- Настройки 27, 44
- Настройки за прехвърляне 22
- Неприети 23
- Опции по време на разговор 21
- Отговаряне 20
- Отказване 20
- Последни повиквания 23
- Прехвърляне 20, 21
- Приети 23
- Таксови единици 25
- Филтриране 26

Повтаряне 118

Показване информация за клетки 56

Поле на търсене 14

Получаване

- Данни чрез Bluetooth 141
- Тонове на звънене, Лого на оператори и настройки, вижте "Интелигентни съобщения"*

Пощенска кутия 92

Прекъсване на връзката 95

Превключване между приложения 12

Преглеждане

- Анимации във формат GIF 67
- Изображения 67

Предварително платени

- СИМ-карти 25

Прекъсване на връзката

- Bluetooth 141

Прехвърляне на музикални файлове

- Вижте "Nokia Audio Manager"

Прехвърляне на повиквания 20

Прехвърляне на разговори 21

Приети повиквания 23

Прикачени файлове

- Изтегляне 95
- Преглеждане 95

Приложения 129

- Деинсталиране на приложение
 - Java 131
- Инсталиране на приложение
 - Java 130
- Настройки за приложение
 - Java 131
- Отваряне на приложение
 - Java 131

Програмни продукти

- Инсталиране 133
- Отстраняване 134

Промяна на настройките 70

Прослушване на съобщения 19

Профили 105

- Настройки 105, 107
- Преименуване 106

Р

Работа във фон 70

Радио 35

Регистър на повикванията

- Вижте *Дневник*

Регистър на последните повиквания 23

- Времетраене на разговорите 24

Единици за таксуване на разговори 25

Изтриване на списъците на повикванията 24

Лимит на разходи за разговори 25

Набрани номера 24

Неприети повиквания 23

Приети повиквания 23

Разходи за разговорите 24

Регулиране силата на звука 15

- По време на разговор 18

Редактиране

- Записи в календара 109
- Карти за контакт 59
- Текст 78

Редактор на команди за услуги 99

Режим на готовност 9

- Индикатори 10

Настройки 43
Рекордер за глас 120
Рекордер, запис на звуци 120
С
Сдвояване, обяснение от списъка на
ключовите думи 139
Сертификати 54
Настройки за доверие 55
Символи за
Записи в календара 111
СИМ-карта
Имена и номера 27
Копиране на имена и телефонни
номера 58
Преглеждане на съобщения на
СИМ 27
Съобщения 98
Синхронизация
Вижте *"Синхронизация от
разстояние."*
Синхронизация от разстояние 142
Слушалки 15, 16
Слушане на музика 34
Слушане на радио 36
Софтуер
Прехвърляне на .SIS файл във
вашия игромат 133
Спиране
Алармен часовник 118
Календарна аларма 112

Стартиране на игра 31
Стартиране на игра за двама
играчи 32
Стартиране на игра за няколко
играчи 32
Стрийминг
Обяснение на ключовите думи 72
Създаване
Кarti за контакт 58
Съобщения
Входяща пощенска кутия 88
Доклади за изпращане 77
Запазване на графики от
съобщение с картинка 69
Изходяща пощенска кутия 97
Моите папки 92
Мултимедийни съобщения 84
Настройки 99
Настройки на папката
Изпратени 104
Основен екран 76
Писане на електронна поща 87
Писане на текст 78
Съобщения в СИМ-картата 98
Съобщения с картинки 83
Текстови съобщения 82
Съобщения, излъчени от мрежата 98
Състояние на търсене
Вижте *Режим на готовност*

Т
Такси
Пакети данни 47
Текстови съобщения 82
Писане и изпращане 82
Текстови шаблони 92
Телефонен указател
Вижте *Контакти*
Тонове 105
Тонове на звънене 105
Добавяне на персонален тон на
звънене 63
Изключване на звука 20
Настройки 105, 107
Получаване в интелигентно
съобщение 90
Точки за достъп 45
Настройки 48
Настройки, фини 50
Точки за достъп до Интернет (IAP)
Вижте *Точки за достъп*
Точки за достъп, обяснение от
списъка на ключовите
термини 45
Доставчик на услуги, обяснение
от списъка на ключовите
думи 45
Традиционно въвеждане на текст 79

У

Умалени изображения

Във карта за контакт 59

Услуги

Прекратяване на връзки 127

Прелистване 124

Свързване 122

Ф

Фаворити 114

Добавяне на команда за бърз
достъп 114

Файл SIS 132

Файлове JAD и JAR 133

Фиксирано набиране 53

Фоново изображение

Вижте *Настройки, Общи*

Формат vCard 64

Формати на файлове

JAD и JAR 133

MP3 41

M3U 41

RealOne Player 71

Файл SIS 132

.AAC 41

Ц

Ц 19

Цени за пакети данни 47

Център за услуги за текстови
съобщения

Добавяне на нов 100

Ч

Часовник 118

Аларма 118

Настройки 118

Час, настройки 51

"Свободни ръце"

Вижте *Високоговорител*